STRANGER THINGS UPSIDE DOWN'A YOLCULUK

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Ağustos 2018/08 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 142 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer



WOLFENSTEIN
YOUNGBLOOD
Nerede çokluk, orada bunlar

FINAL FANTASY VII *Remake*

Cloud'umuzu evlendirme vakti geldi

İNCELEMELER

THE SINKING CITY • SAMURAI SHODOWN • **JUDGMENT**
SUPER MARIO MAKER 2 • **STREETS OF ROGUE** ve dahası...

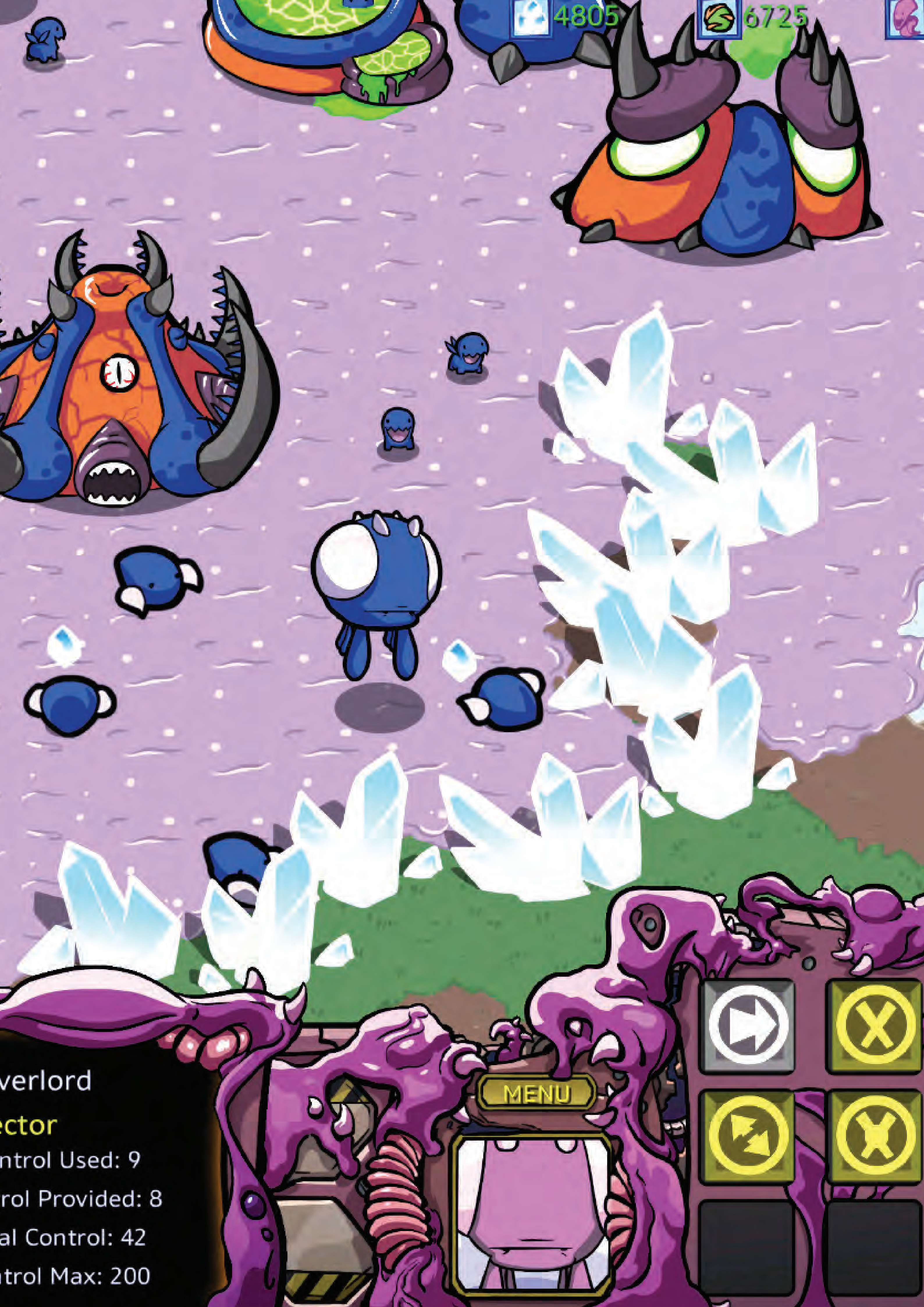
107

Zerg Ov

Dete

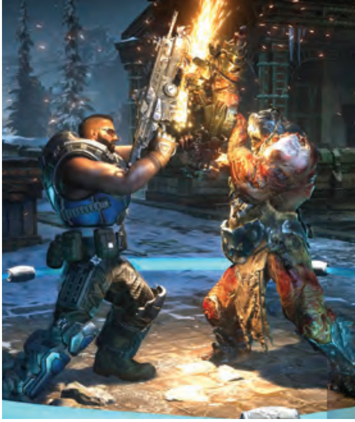
200/200




4805
6725
MENU
verlord
ector
ntrol Used: 9
rol Provided: 8
al Control: 42
trol Max: 200

İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL

WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD

"Üf! Co-op Wolfenstein! Düşünsene!!" diye diye birbirimizi ne biçim gaza getirmiştik halbuki, oldu mu bu...?



The SINKING CITY

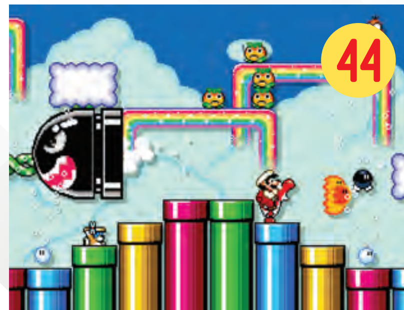
Lovecraft'ı mezarında ters döndürmez de üstat resurrect olup ayakta da alkışlamaz.





Oyun tarihinin belki de en büyük prodüksiyonunu yapıyor Square Enix. Şu an bütün göstergeler de sonucun epik olacağına işaret ediyor.







C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

HAYALLER HEP GERÇEKLERİ DÖVER

Üç yıl önceydi, yine bir yaz günüydü, geliştirdikleri oyun vasıtasıyla tanıştığımız iki arkadaşımla Anadolu Hisarı iskelesinde buluşup ofise gelmiştik. Gerçi onlar bu buluşma için ta İzmir'den beri yoldaydı, şimdi iskeleden ofise 10 dakika süren yolculuğumuzu hikâyenin bir parçasıymış gibi anlatmam hoş değil o yüzden... Ama neyse. Kahvelerimizi aldık, ses kayıt cihazının düğmesine bastık: Ne üstünde çalıştıklarını anlatmaya başladılar...

Alper'in hayal edip çizdiği, Utku'nun mühendis eliyle kıpırdanmaya başlayan bir mobil oyun projesiydi anlattıkları. Ama asıl yol boyunca yaşadıklarını konuştuk. Buzdolabında mayonezden başka hiçbir şeyin olmadığı zamanları, karşılarına çıkan emlakçıdan hallice incubator'ları, onları vazgeçirmeye çalışan dalgakıran eş-dostu, defalarca başa sardıkları tasarımı anlattılar. Oyunun çılgın hikâyesi ve birkaç bulmacası hazırdı, oynarken kendi beceriksizliğimi saklamak için "bozuk bu" diye yakındığımı hatırlıyorum.

Sync: Party Hard önceki ay yayınlandı. Önce Amerika App Store'da, sonra 140 ülkede "günün oyunu" oldu. Rakamlar elbette bir şeyler söylüyor ve bunlar gurur duyulmayacak gibi değil ama aslolan yine Alper ve Utku'nun çok uzak gibi görünen, hep gerçeklere takılıp tökezleyen hayallerinin şahane bir oyuna dönüşüp insanlara ulaşması, daha büyük hayaller için yolun açılmış olması. Bugünlerde ilham verici, güzel şeyler duymak isteyenler için *Sync: Party Hard* tam da öyle bir şey anlatıyor.

***

Oyungezer Ağustos'ta kanatlarını dinlendiriyor. Sıcak ve heyecan verici oyunlar yağmaya başlamadan hemen önce mavraya varsanız, hadi başlayalım...

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



İlerleyen sayfalarda daha uzun uzun bahsedeceğim ama bu ay KyoAni'den başka bir şey düşünmek zor oldu. Dergiye girerken bir kez daha saygı duruşunda bulunmak istedim kendilerine.

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: EMRE SÜMER



51. Bölge'ye giden varsa bize de bir zaman makinesi falan kargolasın

and now for something completely different

Merhabalar, merhabalar! Sevgili Ömer ve Emre Bey. İlk yazımı takdim ediyorum sizlere. Hoş, daha önceleri atmayı denedim ama sanki evren yazmamı istemezmiş gibi önüme Crash Bandicoot'taki engeller gibi sürekli iş çıkardı. İşte o zamanlarda ben de bu yazının da başlığından anlayacağınız üzere Monty Python'a başvurdum. Açtım bir Eric Idle şarkısı ve kendimi sonsuz uzayın derinliklerine bıraktım. Şaka bir yana size ilk kez yazmanın sevinciyle kafayı yedim galiba. Neyse efendim, sorulara geçelim.

1. E, Monty Python dedik o kadar. Sever misiniz siz?

2. Emre Bey, Japonya geziniz nasıldı? Biz oyuncuları coşturacak yerlere gittiğinizi gördüm sosyal medyada. Anlatmanızı makbul buyuruyorum üstadım.

Evet, yazının sonuna geldik. Size söz, önümüzdeki ay yazmayanı ıssız bir adaya Fallout 76'yla atsınlar (sadece). Kendinize iyi bakmanız arzusu ile, hoşça kalın. - *Arda Özbakan*

Böyle beyli meyli hitap edilince bir de ilk yazın olduğunu öğrenince üstümdeki kottan ve How You Doin' yazan Friends tişörtünden utandım, bilseydim gömlek kravat falan kuşanırdım. Ceket zor ama bu sıcakta, kusura bakma. Sana da merhabalar!

__1.__ Monty Python'un sadece iki filmini izleyebildim henüz: Holy Grail ve Life of Brian ki özellikle Life of Brian'a bayıldım diyebilirim. Bu iki film haricinde çok bir Monty Python kültürüm var diyemem. Benim mizah anlayışıma en hitap eden seri Family Guy ve Seth MacFarlane mizahı galiba, ciddi şekilde gülme krizlerine girdiğim zamanlar oldu karşısında, hâlâ da zevkle takip ediyorum. İzlemediysen sana da öneririm. - Emre



__2.__ Bu ay Japonya gezim ve ülkede oyuncuların mutlaka görmesi gereken yerler hakkında bayağı bir şey, hatta dosya konusu bile yazdım aslında. Eğer son saniyede yer mevzuları yüzünden makaslanmazlarsa okuyabilirsin diye umut ediyorum (Ömer aldın mı mesajı?). Ama özetle gerçekten de oyun tarzı ne olursa olsun her oyuncunun görmesi ve tecrübe etmesi gereken bir ülke Japonya. Oyunlar sadece oyun olarak kalmanın çok ötesine geçmiş ülkede çünkü, alakasız bir süpermarkete girip Super Mario şekilli jelibon görebiliyorsun mesela, ya da metroda bangır bangır Dragon Quest reklamları oynayabiliyor. İnanılmaz yorucu (her gün ortalama 19km kadar yürümüşüm abartısız) fakat bir o kadar da eğlenceli, hatta daha şimdiden de özlettiren bir gezi oldu yani. - E

Yazmazsan THY'le iletişime geçiyorum, bilgin olsun. Fallout 76 bizden, paraşütü DLC olarak satıyoruz!

Öylesine

Merhaba, Ankara'dan selam. Bu mail'i yayınlanması için değil, içimden geldiği için yazıyorum. 2005'te

Level dergisiyle başladı maceram. O zamanlar çocuktum. Babam dergiyi alır, okur, ben de sayfalara bakar mutlu olurdum. 2007'de dergiyi kendim almaya başladım. Level almaya gittiğim bir gün Oyungezer'in Haziran 2008 sayısını gördüm. İsmi ilginç geldi ve dergiyi aldım. O zamandan beri sitenizden, videolardan, sosyal medyadan sizleri takip ediyorum. Eskiden Gamescom, E3 videoları vardı. Çok değerli Tuğbek abi gezdiriyordu bizi, özleniyorlar.

Neyse, seviyoruz sizi... Kendinize dikkat edin... Boş mail oldu biraz ama neyse :D
- Doğan Umut Altuntaş

Sana da İstanbul'dan selamlar Doğan Umut. 2007'den beri aralıklarla da olsa bizi takip eden birinden mektup almak güzel his. Derginin ismi Serpil'in Level zamanındaki köşesinden gelme bu arada, bilmiyorduysan ek bilgi olarak paylaşmış olayım. Derginin isminin yeni okur çektiğini görünce sevinecektir kesin :) Tuğbek abinin fuar videolarını ben de özlüyorum valla, kendisine bir mail at istersen, üzerinde baskı kuralım da bize Gamescom videosu çeksin :)

Sen de iyi bak kendine, tekrar görüşürüz. Boş dolu ayrımı yapmayız ayrıca :)



Whatever...

Havadan Sudan

Dergiye havadan sudan olsa da yazın demiştiniz, ben de yazayım dedim bari öyle boş boş. Bunu yazdığımda yaz indirimleri başlamıştı ve tabi ki ilk 20-30 dakikada Steam klasik olarak çöktü. Bunun dışında geçen hafta Switch aldım ve çok eğleniyorum. Joy-Con'lar şimdiden sorun çıkarıyor ama olsun, çok güzel ya dışarıda yolda Zelda, arkadaşla buluşup Smash atmak :)

Bu arada bundan aylar önce size Celeste'yi niye incelemediniz diye kızıp oyunun çıktığı yılın en iyi platform oyunu olduğunu söylemiştim o sırada oynamanın gazıyla. Şu aralar fark ediyorum, The Messenger o kadar iyiydi ki Celeste onun yakınına bile yaklaşamaz. Tekrar tekrar oynadım, başarım peşine düşüp ilk 4-5 bölümü ölmeden bitirdim. 3-4 ay önceki bene buradan karşı çıkmak istedim, çok içimde kalmıştı.

Yazdıklarım çok cevap veremeyeceğiniz şeyler oldu, biraz da cevaplayabileceğiniz şeylerden bahsedeyim:

1. AC: Syndicate'i pas geçtim ama gizlilik oyunlarına bayılırım, sizce bir şans vermeli miyim?

2. Auto Chess oyunları hakkındaki düşünceleriniz neler? Ben Underlords'u hoş bulmuş olsam da LoL'ün TFT'sini hem sosyal iletişim hem de özelleştirilebilir şeyler barındırmasından dolayı daha çok tercih ediyorum ama Underlods'un mobil piyasasına atılması çok büyük hamle. Hem bilgisayara koyabilecekleri şeyleri kısıtlar hem de mobilde Hearthstone oynayan insanların bir kısmını kendine çekebilir P2W olmamasıyla.
- Ozan Bolulu

İşte aradığımız ruh bu! Kısa-uzun-dolu-boş-gerekli-gereksiz hiç fark etmez, estiğinde yazın efenim.

Steam indirimlerinde bir şey almaya niyetli değildim ama dayanamadım yine, 80 lirayı bastım. 4 oyun aldım toplam. Her Story ve Slay the Spire'ı ilk fırsatta elden geçirdim. Spire'ı üç karakterle bitirdim ama beklediğim kadar sarmadı, 4. bölümü bitirmeye kasmadım o yüzden. Ben daha çok Dead Cells tarzı roguelike'lardan hoşlanıyorum galiba (Bloodstained indirime girse diye beklemekteyim şu an). Diğer aldığım oyunlar Into the Breach ve Trails of Cold Steel II de kenarda bekliyorlar, ikisine de önümüzdeki ay girişme niyetindeyim.

Switch çok tatlı alet hakikaten. Telefonların düzgün mobil oyunları öldürdüğü bir dönemde hızır gibi yetişti. Herkesin her zaman yanında taşıyabileceği kadar küçük olmasa da çantayla falan dolaşıyorsan çok ideal. Hoş Zelda'yı yine %99 büyük ekranda oynayarak bitirdim, öylesi daha tatlı geldi ama mobilde de gayet oynanır.

Celeste o kadar övülmesine rağmen bizim tayfada hiç kimse hayranı olamadı kendisinin, Noyan da geç kalan incelemesinde oyunun biraz abartıldığını yazmıştı zaten. The Messenger'ı yılın platformu seçmemize doğal bakar oldum ben de.

Gördüğün gibi gayet de üzerine konuşulabilecek şeyler yazmışsın ama bakalım başka neler var...

1. Özellikle Origins veya Odyssey oynamışsan Syndicate'e dönmek attan inip eşeğe binmek gibi olur. Origins eksikleri olsa da seriyi başka bir yere taşıdı çünkü. Gizlilik oyunlarını seviyorsan orada minnak bir MGS serisi durur, asıl ona giriş bence :)

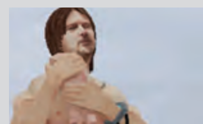
Eğer grafik takıntın yoksa ve gizlilik seviyorsan Manhunt'lara da bak derim, benim taptığım bir seridir. Aynı şekilde The Evil Within'in gizlilik elementleri de çok hoşuma gitmişti. - E

2. Asıl cevap veremeyeceğim şey bu oldu be Ozan. Ben tek kişilik

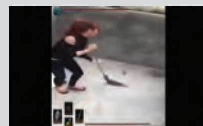
Videolarda Bu Ay



→ Favori YouTube insanlarımdan Yong Yea, bir mikro ödemelerle oyuncuları sömürme uzmanının yaptığı sunumu didik didik ediyor. İzleyin, izletin. Ne kadar çok kişi izlerse o kadar çok ayık oyuncu demek: ***tinyurl.com/ogz-142-keynote***



→ Şu Death Stranding'i PS1'e ilk çıktığında oynamak vardı: ***tinyurl.com/ogz-142-stranding***



→ Dark Souls boss'ları sadece oyunda yoklar! Her yerdeler! ***tinyurl.com/ogz-142-souls***

oyunlarıyla mutlu mesut yaşayan, nadiren multiplayer'a giren bir insancağız olduğumdan Auto Chess'lerle bir ilgim yok, bir şey diyemeyeceğim o yüzden. Ama Hearthstone'a alternatif arayanlara belki iyi gelir gerçekten de.

20 yılın ardından selam!

Selam Ogz, GİRİŞ YAZAMIYORUM BEN. O yüzden ortadan başlıyorum. Mail'i yeni yüzler görmek istiyorum dedin diye değil de Emre'yi misafir gördüm diye atıyorum. Kendisinin yazılarını severek takip ediyorum, her ne kadar Japonya seyahatlerini hasetten çatlayarak okusam da Piksel köşelerini forumda, Facebook'ta falan her fırsatta övdüm. Kendisini tee FFTR forumlarından hatırlıyorum. Bizzat tanışmadık, bir iki konu etrafında bir iki mesaj konuşmuşuzdur sadece yakın geçmişte. FFTR'den konuştuğum insanların hepsinin büyüyüp adam gibi adam olduğunu görmek her zaman sevindirici. Kendi adıma üzücü ama bu daha sonraya.

Klasik soru cevap gitmek istemediğim fark edilmiştir sanırım, öyle mızmız, goy goy, havadan sudan gidiyorum. Bittiğinde köşeye sığmayabilir bile. Sıkıntı değil. 20 yıldır ilk defa dergime mail atıyorum. Güven bölgemden çıkmış olmam yeter zaar. CD Oyun, Gamepro, EGM, Level, OGZ derken, elim bir türlü varmadı, utandım sıkıldım falan, ancak işte.

Bu yıl ya da geçtiğimiz yıl aramıza katılanlara da selamlar. Yıl mefhumu benim kafamı çok karıştırıyor, bir şey oluyor, 3 yıl oldu sanıyorum, 15 yıl çıkıyor. Neyse Merve, Gülhis falan, yazılarını beğeniyle okuyorum. İpek'in Ubisoft'un AC: Odyssey ayıbı hakkında yazdığı yazı gayet işe yarar bir şeydi. O kadar reddit takip etmeme rağmen denk gelmemiştim. Umarım bu çeşit daha çok ayıp su üstüne çıkarılır. Yoksa ülkemiz oyuncularının basmakalıp düşünce yapısı önümüzdeki 10 yılda da çözülecek gibi değil. Gönül ister ki aranıza kör aklı aydınlatacak azınlık yazarlar katılsın, kendi perspektiflerini aktarsınlar, eşcinsel olsun, trans bireyler olsun... Bütün bir kitlenin temsilcisi olmak zorunda değil kimse, düz inceleme yazsalar da olur tabii.

Mızmız dedim de onu hiç yapmadım. İçim şişmeden biraz yapayım.

Kâğıt üzerinde çok neşelisi, depresifi, kararlısı, melankoliği birçok insan geçti veya hâlâ oradalar (Melankolik deyince, belki o kendini öyle görmüyordur ama; Serpil niye inceleme yazmıyor? Hadi Tuğbek takımları giydi toplantı sunum falan artist gibi dolanıyor, senin mazeretin ne? Bak insanlar sırf bu "Artık neden yazmıyor?" sorusunu cevaplamamak için başka işlere geçti. Ama sen ordasın. Eğer sen padişahsan bu incelemenin başına geç otur yok eğer ben padişa......)

Velhasılıkelam herkes bir şekilde yol aldı. Benim FFTR arkadaşlarım, hiç tanışmadığım yazar arkadaşlarım... Yurtdışılarına mı yerleşmediler, 8 çocuk mu yapmadılar (çocuk yapmayı progresif görmüyorum, öyle geliverdi). Üzücü olan kısım, benim bunlar olurken bir adım bile yol alamamış olmam. Ne kariyer var ne bir şey. Para zaten yok. Kişisel gelişim yaşlı bir köpeğe yeni numaralar öğretemediğin bir noktaya geldi. Genç falan da değilim ki akıl veresin. Ki zaten hiç sevmem akıl verilmesini. İstim atmaya çalışıyorum ben. Mektup at diye diye sen kaşındın be Ömer. 34 yaşında, psikolojik sorunlarını çözemeyen, yardım alamayan (Para? Hellooooğ!), arkadaşlarıyla dışarıya çıktığında ben bir su alayım bile diyemeyen biri oldum. 10 yıldır okulu bitiremiyorum, bırakmaya da cesaret edemiyorum. Kullanabileceğim bir meziyetim yok (İngilizce falan herkeste var). Oyun oynarken falan biraz unutuyorum, mutlu oluyorum. Quit deyince kendimle baş başa kalıyorum. Öyle garip bir haldeyim. Bazen korkudan bacaklarım titriyor, evden çıkamıyorum. Nice final sınavıma bu sebeple gitmedim. Yine de insan bir şekilde hayatına devam ediyor. En rezalet zamanlarımız geçiyor bir şekilde değil mi? İlkokul, ortaokul, lise falan hep nefret ettiğim dönemlerdi, bittiler. Askerliği uzun dönem yaptım mesela, ben hayatımda bu kadar gururumun içine edildiği bir durum yaşamamıştım. O da bitti. Belki 38'ime geldiğimde üniversite de biter. Ama sanırım, bu yerimde sayıyorum ve herkes beni yargılıyor hissiyatı hiç geçmeyecek. Ve yargılıyorlar da, bunu hayal etmeye gerek yok. Soranlara "bitirdi iş bakıyor" diye yalan söyleyen annem olsun, alakamı kestiğim akrabalar olsun, hâlâ her ay buluşup neşşeli geek night'lar düzenlediğim FFTR dostlarım olsun. Ne yaparsam yapayım olamayacağımı, hep loser kalacağımı ve kimseye güven vermediğim hissinden asla kurtulamayacağımı biliyorum (Yav bu köşe bu kadar ezikliği ve stresi kaldırmaz ama kırparsın falan ya da yayınlamazsın, whatever - Squall Leonheart).

Kendim için bu kadar zalimken "ben yapamadım kimse yapamasın" demiyorum neyse ki. Hepinizin ilerleyişini sevgiyle, saygıyla ve minik kıskançlık krizleriyle (o kadar olsun, ne edeyim) takip ediyorum. Umarım o ya da bu yolda ilerleyişinize devam edersiniz hayatınızda. Hiç kimsenin benim 20 yıldır içinde bulunduğum bataklıkta takılı kalmasını istemem.

Not 1: Sitenin yeni dizaynı güzel bir nefes verdi. Haberleri giren, yorum yapan insanlar bence iyi iş çıkarıyorlar. Ve umarım OGZ'nin son 5-6 yıldır adeta bir tümörü olan forumu asla geri gelmez. Ne siz o insanları ne o insanlar bu işletmeyi hak ediyor. FF12'ye 6 verdin diye forumda sana laf eden ben bizzat diyorum bunu.

Not 2: Abonelik hizmetinizden çok memnunum. Telefon faturama yansıtıyorum, bir sıkıntı yok. Zırt pırt adres değişikliği için destek atıyorum okul-ev diye şehir değiştirdiğimden, bir sıkıntı yaşatmadan hemen ilgilenip hallediyorlar. Bazen "tek mail atan benim, başlarını ağrıtıyorum lol" diye düşünüyorum. Keep up the good job!

Not 3: Olur da benzeri durumda olabileceğini düşünen arkadaşlara (depresyon, anksiyete), ne kadar minör problemler bile yaşasalar, imkânları el veriyorsa psikoloğa gitmelerini tavsiye ederim. Bir rahatsızlığınız olabilir ama deli değilsiniz, tımarhanelik değilsiniz. İnsani problemleriniz var ve eğitimli insanlar bu problemlerinize deva olabilir. Lütfen imkânlarınızdan faydalanın.

Not 4: Lütfen yayınlarsanız ismimi kullanmayın diyecektim ama hem mail'da kabak gibi yazıyor

2000'lerin önemli forumlarından FFTR'yi de bu vesileyle özlemle anmış olalım.



The Messenger bir şekilde sürekli konuşuluyor, kolay kolay unutulup gidecek oyunlardan değil belli ki.

hem de bunu diyenlerin dedikleri kısmı bile koyuyorsunuz. God damned people. Adımı koymazsanız sevinirim, yerine Ispanaklı Börek yaz, Lemis yaz (google it, find it, eat it) ne bileyim. Tanıdık insanların ekstra acımasını istemem, yeterince varlar.

Sürç-i lisan ettiysem affola please. Sağlıcakla kal Ömer, OGZ. *- Ispanaklı Börek*

Selamlar FFTR yıllarından kalma isimsiz arkadaşım. FFTR dedin üzdün ya, 2005-2006 falandı orada takıldığımda, internette her şeyin rehberlerini bulamadığın, seninle ortak ilgili alanlarına sahip insanlarla muhabbet edebilmek için forumlarda takılmak zorunda olduğun yıllar... Neredeyse 15 sene geçmiş üzerinden. Çok teşekkür ederim cidden güzel düşüncelerin için, Sen Bu Oyunu Bilmezsin köşesi için başka önerilerin de varsa her daim beklerim bu arada :) - E

Oha yalnız 20 yıldır ilk defa mı? Seni bu ay kapak mı yapsak ne yapsak? OGZ kapağında bir ıspanaklı börek... Hmm… Yok ya, Cloud ve Aerith daha güzel, vazgeçtim :)

Son aylarda/yıllarda ekibe katılan arkadaşların dergiye verdiği katkıdan ben de son derece mutluyum. Hoş bu ay Merve, Gülhis, İpek ve Serpil çok az yazdılar, çok sap dolu oldu sayı ama önümüzdeki ay telafi ederiz umuyorum :) Dediğin şekilde farklı cinsel yönelimleri olan yazarımızın da... olmadığını nereden biliyorsun diyeyim :) Bu arada Serpil'in az yazması konusunda da daha fazla şikâyet edin lütfen. Beni sallamıyor :/ *(Yav bi çekiştirmeyin, yazmıyor olabilirim ama okuyabiliyorum ha!-Serp.)*

Anlattığın hikâye bana çok tanıdık sevgili Ispanaklı. Üniversite sonrasında, dile kolay, 4 buçuk yılı ne yapacağını bilmez, kendine güveni yerlerde, hiçbir şeye cesaret edemez, ailesi tarafından geçindirilen, gidip bir yerde bir çay içecek parayı bile düşünen halde geçirdim. Hatırlamak bile istemiyorum. Kendim dışındaki yakınlarımın da benzer durumlarından dolayı, inanmayabilirsin ama iyi anlıyorum seni.

Akıl verilmesini sevmem demişsin ama haddimi aşarak, çok biliyormuş gibi 1 tane vereceğim.

O dediğim 4,5 yıllık dönemden sonra artık o çok korktuğum İstanbul çalışma hayatına atılmam gerektiğini hissedip bir medya planlama ajansında staja başladım. Çok da süpersonik bir İngilizcem yoktu

Anket



HİÇ FINAL FANTASY OYNADINIZ MI?



BAŞKA NE DEDİLER?

Anime seven biri olarak oynamayı çok istiyorum ancak bilgi sayar yetersiz olduğu için şu an uzak duruyorum. @Oğuzhan Çolak

Çok duydum ama oynamak nasip olmadı hiç. @Yasin Arslan Eyüboğlu

11 ve 14 kalbimde yaradır. Ayda 60-70 liraya geliyor :,(@Burak Türe

PS 1-2-3-4'e çıkan tüm oyunlarını oynadım, FF XIV'te de 1400 saat oyun sürem oldu. Sanırım seviyorum ben FF'leri :) @Tolga Onur Dönmez

Florence Welch'in Stand By Me yorumu var diye aldım. İlk dakikalarda çaldı, bitti (FF XV) :) @Semih Etiğ

a. Ayrıca Terra best girl. @Selçuk Emre

BİR OYUN KARAKTERİNİ SAYGISIZCA TANIMLAYIN!

Ak saçlı orta çağ kart zamparası (kart = Gwent kartı?) (Geralt) @Ensar Karakaş

Sırf bir şapka yüzünden ölen kare cisim (Hatty Hattington @Mustafa Yiğit Tekdemir

Üstünde iki füze taşıyan çakma Lara Croft (Tanya) @Edge Elekler

Boş herif (Hollow Knight) @Sarp Kargı

Yeni mezun hipster inek (Gordon Freeman) @Buğra Güngör

Barkodlu keltoş (Hitman) @Ömer Faruk Çelik

@OYUNGEZER: ACABA PARA VERİP ALDIĞIN İLK ORİJİNAL OYUNUN HANGİSİYDİ? HATIRLIYOR MUSUN?

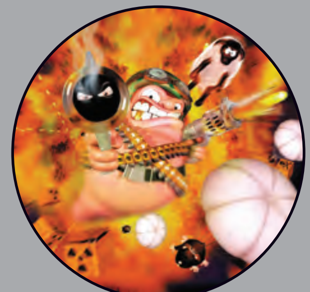
Kasetçiden Commandos almıştım. Abim demişti o tek oyun bak aynı paraya bir kasette 20 oyun var, ben hayır illa Commandos istiyorum demiştim. @tugbekolek

Sid Meier's Alpha Centauri. İyi ki... :) @aydatanguner

Online oynayabileyim diye Worms: Armageddon getirtmiştim ama insanlar Roper diye bir şey oynuyordu, "Roper ne?" diye sordum, direkt attılar beni. @omerakdag







Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

ama ona rağmen ekibi geçtim, 50 küsur kişilik koca ajansta bile bilen azdı, benden yardım istemek için geliyorlardı. Sonra biraz Photoshop bildiğim anlaşıldı. Bilmek dediğim, "crop tool"la bir görselden bir şeyi kesip "layer via copy" demek ve onu başka bir görsele yerleştirmek. Bu yani en fazla yapabildiğim ve ajansta olay olmuştu, herkes gelip benden yardım istiyordu. Benzer şekilde "bu OGZ'nin on binlerce okuru var, çoğu da yazar olmayı hayal ediyordur, benim neyime" diye düşünürken yaptığım başvuru kabul edilmişti. "Malın tekisin dergi yönetmek neyine?" derken, hâlâ saçma ve yanlış geliyor ama YİM'lik görevindeyim falan. *(Bunu itiraf etmemiştim daha önce ama bu görevdesin çünkü crop yapabiliyorsun Ömer. -Serp)*

Her sektör gibi bizim oyun medyasında da işini layıgıyla yerine getiren güzel insanlar dolusuyla var ama arada "seni işe alanın aklını seveyim" dediklerim de çıkıyor ve o bile her ay maaşını alıyor. Kısacası bizim gibi eğitim düzeyi, (alternatif) kültürü yüksek bir sektörde bile ne insanların kenarda durduğuna, ne insanların da ne paralar kazandığına şaşıyorum be Ispanaklı Börek.

Bir başka örnek. Bir arkadaşım sürekli işsizlikle, oradan buradan ufak tefek paralar kazanarak vs. yaşıyordu. 2 yıl önce, 24 yaşında küçük bir maaşa bir medya planlama ajansında işe başladı. Bu ay, 2 yılın ardından yeni işe başlıyor, maaşı 4 bin lira.

Senin özelinde pek yorum yapamayacağım tabii, hayatta şu an en büyük sorunun parasızlık mıdır, öyleyse bu konuda adım atmak istiyor musun, sorunlarını çözmek konusunda başka bir hedefin mi var, konfor bölgenden ne derece çıkmak istersin veya çıkmak ister misin falan bunların hiçbirini bilmiyorum. Ama sana naçizane verebileceğim 1 ve sadece 1 tane akıl var: Kendini küçümseme.

Mesela sırf şu mektubundan anladığımı söyleyeyim: Kendini derli toplu bir şekilde ve düzgün bir Türkçeyle ifade edebiliyorsun. Tahmin edemeyeceğin kadar az insanda olan bir meziyet.

Ömer'in anlattıklarına ek olarak, açıkçası ben öyle yürümüş gitmiş bir insan olarak görmüyorum kendimi, aksine senin boştan yere kendine haksızlık ettiğini düşünüyorum sadece. Ne yazık ki toplumumuzda kimin hangi akla hizmet belirlediğini bilmediğimiz çeşitli achievement'lar var tanımlanmış. İyi bir işe girmek, çok para kazanmak, lüks bir hayat yaşamak gibi. Bu kuralları belirleme toplantısında ben yoktum şahsen, senin de aynı toplantıda yer almadığını düşünüyorum. O yüzden bu hedefleri yakalayamaman, ya da gene aynı ruh hastalarının belirlediği zaman dilimleri içinde gerçekleştirememen (24 yaşından önce okulu bitirmek gibi) seni hayatta başarısız bir insan haline getirmez. Ben öyle bir sözleşmenin altına imza atmadım. Hem onlar kim oluyor da bizim hayatımıza dair başarı hedefleri koyabiliyorlar?

Kaldı ki "başarılı olma" sınavı da hiçbir zaman bitmez. 32 yaşındayım, uluslararası bir şirkette mühendislik yapıyorum ve pek çok insan henüz yönetici olmadığım için benim başarısız olduğumu düşünüyor cidden (yazarken bile komik geldi). Hoş, onu başarsam bu sefer de farklı hedefler gelecek önüme, bu işin sonu yok çünkü.

Kendine koyduğun kıstaslara bağlı olarak kendini başarılı ya da başarısız görmeni anlayabilirim ama başkalarının koydukları hedefler ile asla! Hiçbir şey için de geç kalmış değilsin, hayatı bir "Time Trial Mode" olarak görmek çok saçma, tek ihtiyacın neleri yapamadığına değil neleri yapabileceğine odaklanman sadece. Akıl verilmesini sevmediğini söylemişsin ama bunu akıl verme olarak değil de (zira ne haddime zaten) dostane bir tavsiye olarak gör lütfen, olur mu? - E

Not 1: Sen miydi o laf eden ya :) Ya ama şimdi FF12 de... Üfff... Hiç girmeyeyim o konuya, neyse :) Forum forum olarak geri gelmeyecek de farklı bir yapı düşünülüyor. Detayları önümüzdeki aylarda.

Not 2: Abonelik candır :) Yalnız buraya bir merakımı iliştirmek isterim: Ya dergi Turkcell Dergilik'te fizikselden 5-6 kat fazla okunuyor gözüküyor ama mektup atanlar hep fiziksel dergi alanlar. Bu nasıl iş anlamamaktayım? Dergilik'ten okuyanlar, orada mısınız, hooo!!!

Not 3: Doğru söze ne denir?

Not 4: Vallahi iftira :) "Koymayabilirsiniz" şeklinde açık kapı bırakanların ismini koyduğum doğrudur ama her türlü isteğe saygım sonsuz. Lemis'i bilmiyordum bu arada, memleketim Eskişehir'in çiğ böreğine benziyor galiba ("çiğ" mi "çi" mi tartışması açmayalım lütfen).

Asıl ben affına sığınırım haddimi aştıysam. Sevgi ve yeniden bekleriz dileklerini kucakla yolluyorum. ***(Çok güzel muhabbet oldu, her zaman bekliyoruz Ispo. -Serp.)***

Etki altında kalıyorum

Selamlar Oyungezer ahalisi. Siz demek bizden memnun değilsiniz ki yeni yeni mektuplar istiyorsunuz :(İletime triple başladım bu sefer :) Nasılsınız? Her şey çok güzel oldu, çok da güzel iyi oldu taam mı?

Bir tek ben miyim bilmiyorum ama bir oyun/film/müzik/dizi/kitap vs. alacaksam/izleyeceksem/dinleyeceksem başkalarının fikirleri beni çok etkiliyor. Ama işte sizin dışınızda kalan mecralara güvenim acayip sarsıldı. Metacritic'te bile sübjektif yorumlar yapılır hale geldi. Steam puanları zaten çok acayip, "Karışık" ibaresini görünce oyundan soğuyorum, elimde değil.

Ayrıca Emre Sümer normalde çok daha yakışıklıymış, dergideki fotoğrafta bence olduğundan az yakışıklı çıkmış. Yazılarını bayıla bayıla okuyorduk, Temmuz sayısında göremeyince üzüldüm.

Diğer insanlar ne güzel oyun alıyorlar, beraber oynuyorlar ve yorumlarda "arkadaşlarla beraber oynanırsa süper sarıyoo" yazıyorlar ama benim öyle oyunsever çok arkadaşım yok, online oyunlarda hep yalnızım, mesela Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands arkadaşlarla co-op çok sarıyormuş ama benim listemde o oyuna sahip arkadaşım yok.

Son olarak eski bir teknik servis olarak bir işe giriştim, bilgisayarlarda en çok karşılaşılan sorunların çözümlerini, ipuçlarını filan anlattığım 1 dakika civarı süren videolar yapıp paylaşıyorum. Facebook linki: facebook.com/1dkbilgisayar Kim bilir, ileride büyürsem dergimize reklam vermek de isterim. *- Ali Arda*

Çalıyordu: Lapsekili Tayfur - Geceler
Okuyorum: The Witcher - Nefret Çağı
İzlemeyi düşünüyorum: Chernobyl



JoJo'nun animesinin kendisini seviyorum ama meme'lerini daha çok seviyorum :)



Bir oyun ilginizi çekiyorsa incelemeleri ve yorumları kötü diye çok da düşünmemeli.

Bekliyorum: Rick and Morty 4. Sezon - Behzat Ç. 97. bölüm

Aaaaaaaaaaaa! Ayıp ediyorsun Ali, sen ve senin gibi her ay yazanlar olmasa nasıl dönecek bu değirmen? Son derece hoş geldin yani :)

Hani "aklın yolu bir" diye bir laf var ya, %100 olmasa da kısmen doğru. Hani oyuna bin kişi puan vermişse ve oyunun ortalama puanı 95'se, eh yani iyidir o oyun ya, zevkleriyle tam zıt olmadığı sürece herkes severek oynar onu yani. İncelemelerin girişinde önceki ay incelediğimiz oyunların Metacritic ortalamalarını vermemizin sebebi de biraz bu. Dünya ortalamasından daha düşük veya daha yüksek not verdiğimiz oyunlar oluyor elbette ki, onu hak ettiklerini düşündüğümüz için o notu veriyoruz ama çoğunluğun söylediği de önemli. Yorumları, puanları iyi değilse çekingen davranman hiç de garip bir şey değil, sadece "bir olay mı oldu da bu yorumlar/puanlar bu kadar kötü yoksa oyun hakikaten mi kötü" diye bir sağa sola göz at yeter.

Valla söz konusu oyunlar olduğu zaman medyanın verdiği notlar beni çok etkilemiyor artık. IGN'in 10 üzerinden 2 verdiği Ghost Recon Wii benim en sevdiğim oyunlardan biri mesela. Aynı şekilde favori oyun serim olan King's Field da hiçbir zaman Batılı medya tarafından sevilmedi. Oynamak için yeni bir oyun aradığım zaman o aralar hangi tür oyun oynamak istediğimi soruyorum kendime öncelikle. Çünkü atıyorum FPS modunda değilseniz fakat sırf notları çok iyi diye bir FPS oynarsanız onu olduğundan daha kötü görebiliyorsunuz. Beğeni göreceli bir kavram demişken yakışıklı olduğumu söylemen de tezimizi ispatlıyor zaten :) Çok teşekkür ederim cidden. Yazılarıma dönecek olursak, Ömer her ay tersini söyleyip "abi kafana göre ne istiyorsan yaz" dese de şahsen ben binlerce kişinin okuduğu bir sayfanın bana ayrılmış olmasını bir sorumluluk olarak görüyorum. Birkaç ay önce çocukluğumdan 1-2 tane tırt anı paylaşmıştım, hâlâ onun pişmanlığını yaşıyorum mesela. İstiyorum ki en azından okuyan için bir şey ifade eden ya da okuyucunun "Bana ne ulan bundan?" demeyeceği şeyler olsun. İşte beni yazdığıma pişman etmeyecek şeyler yazabilmem için de insan olarak bir şeyler tecrübe etmem gerekiyor, genelde en beğenilen yazılarımı o konu hakkında ciddi şeyler yaşadığım aylarda yazabildiğimi fark ettim çünkü. Bu şekilde hissiyatın okuyucuya da daha net geçiyor çünkü, o yüzden yazamadığım aylar için özür dileyerek anlayışını rica ediyorum. ***(Emre o anıları okurken biz nasıl eğleniyoruz biliyor musun acaba? Lütfen gereksiz görme onları. -Serp.)***

Bir online oyunu oynamak istiyorsan ama çevrende onu oynayan insan yoksa çözüm basit aslında. O oyunda oyuncuları diğer oyuncularla bir araya getirmek için kurulmuş hem Türkçe hem İngilizce sosyal medya sayfaları oluyor, oralara uğramak. Bu oyunun Türkçe Facebook sayfası da olabilir, İngilizce reddit sayfası da. Arkadaşlarla değil yabancılarla oynamak ilk başta gerilimli gelebilir ama bir bakmışsın onlarla da arkadaş olmuşsun, belli olmaz.

Eh biz de bu satırlardan reklamını yapmış olalım o halde. Kolaylıklar diliyorum.

Dinç tutan enfeksiyon ve farklı zaman çizgileri

Geçen ay gecenin kim bilir kaçında ve duygusal bir anımda yazmışım. Arkadaşlarım okuyor olsa profesyonelliğime yakışmadığını söylerler veya "Abi biz senin için hiç kimse miyiz? Aşk olsun." gibi bir tepki alırdım (genelde tırnak içindeki tepkiyi alırım). Bu sefer sorularımla birlikte normalde batıl inanç olduğundan anlatılmaması uygun görülse de paylaşmak istediğim bir rüya gördüm.

1. Rüyamda sabah uyanmıştım ve erkek kardeşim Ahmet'e rüyamda babaannemin vefat ettiğini, bir kız kardeşe sahip olduğumu ve Eskişehir'de yaşadığımı, ve bunun çok gerçekçi hissettirdiğini, sonra da aynı anne tarafı gibi saçma saçma rüyalar gördüğümü söyledim. Akşam anneme anlattığımda da aslında 3 kardeş oluğumuzu ama Ahmet olarak isimlendirdiği çocuğunun anne rahminde öldüğünü ve ne hikmetse ben ve ikiz kız kardeşim Feride'nin gelişip doğduğunu söyledi. Belki de o an farklı bir zaman çizgisindeydim.

2. Bu ay güzel anime bombardımanına tutulduk diye sevinirken Kyoto Animation stüdyosuna kundaklama yapıldığını öğrendim ve fena üzüldüm. İşlerini aşk ve şevkle yapan, çoğu kişinin en sevdiği animeleri yapan adamlar yanarak öldü. O kadar emek ve fikrin yanıp gitmesini hâlâ kabul edemiyorum. Siz nasıl başa çıktınız?

3. Fallout 4 mod çakışmaları konusunda ödüle layık. Sizin de Bethesda yapımlarıyla eliniz ayağınız birbirine karıştı mı?

4. Nekopara oynarken ailem tarafından reddedilmekten, kiliseden aforoz, camiden dışlanma ve tapınaktan sürgün edilmekten, klanım tarafından ölü kabul edilmekten, konseyin aralarında tutmasından ama bana üstat yetkisi vermemesinden, Muhabbet Kuşu Sevenler Derneği'nden, Erkeksi Erkekler ve Erişkin Kaslı Adamlar kulübünden atılmaktan, daha da kötüsü SCP Vakfından O5 üyeliğimin iptal edilmesinden ve [VERİ ÇIKARILMIŞ] olmaktan korkuyorum. Bunlarının hepsini kabul edip oynamaya devam mı etmeliyim?

Sonraki ay yeniden görüşmek dileğiyle kendinize iyi bakın. En kötü ayımız son E3 gibi bizi teğet geçsin. *- Murat*

Tekrardan hoş geldin Murat. Okuyan herkese kefilim, kimse kınamadı seni :)

1. Böyle şeyler duydukça dünyanın sadece bilimle açıklanamayacağına inanasım geliyor ama bilemiyorum, cehalet de olabilir.

2. Başa çıktığımı söylesem yalan olur. Ha-

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

yatta benim için en özel animelerin bazılarını yapan insanların katledildiği bilgisiyle nasıl başa çıkabilirim ki?

3. Ben Fallout 4'ü en ünlü modları kurarak bitirmiştim. Modlar popüler olduğundan diğer popüler modlarla çakışmıyorlardı ama sen gidip Curie'yi kedi kız yapmaya falan kalktıysan bilemeyeceğim :)

4. Nekopara'yı oynamadım (veya okumadım demek daha doğru) ama bir oyunun Steam'deki ortalaması 96'ysa ve incelemelerinin en popülerleri "yararlı bulunduğu" için değil "komik bulunduğu" için popülerse o oyun olmuştur, başka söze gerek yok.

Nekopara ne ya? - E

E3 beni teğet geçmedi valla, hâlâ FF7 Remake'in etkisi altındayım. Oyun çıkana kadar da geçmeyecek gibi o etki. Sonumuz hayrola.

Borderlands 3'ü beklerken

Sevgili Oyungezer ailesi, nasılsınız? Ben iyi ve yakışıklıyım (Kaynak: Annem). Bu ay sizlere bir kez daha soru ve görüşlerimi iletmek adına buradayım. Başlıyorum:

1. Borderlands 3'ten en büyük beklentilerimden biri artık yan görevleri bitirdikten sonra tekrar teeeee bilmem kaç bölgeyi geri giderek görevi aldığım yere gitmeden; görevi bitirir bitirmez ödülümü teslim alabilmem. Bir de Borderlands gibi bir oyunda silah yaratma-kişiselleştirme olsa çok iyi olmaz mıydı?

2. E3, Gamescom vb. fuarlarda yayınlanan demolardan neden bazıları basına kapalı sunuluyor ve genel olarak demolar Steam, PSN, XBox Live gibi platformlarda çıkmıyor? Sonuçta iyi-kötü gösterilebilen bir demo varsa bu neden yayınlanmasın veya neden sadece kapalı ortamdaki bir azınlığa gösterilsin?

3. Sırf çevrimiçi olan veya çevrimiçine ağırlık veren oyunlarda (aklınıza bir sürü ünlü isim gelmiştir bile) bir tek kişilik çevrimdışı yapay zekâya karşı oynama imkânı bulunması gerektiği kanısındayım. Neden derseniz dahiyane zekâmın (Kaynak: Onedio) bulduğu örnekler: Oyunun az satması sebebiyle sunucuların boş olması, hem oyuncu hem sunucu kaynaklı teknik sıkıntılar, yapımcının er ya da geç sunucuları kapatması, yeteneksizlik vb... Ben sırf başkaları oyunu satın almadı diye, sunucular sorunlu diye veya sırf o saatte/günde oyuncu az oluyor diye niye para verdiğim bir oyunu oynayamayayım? Bu zor mu yoksa yapımcıların tenezzül etmediği bir müessese mi?

Kafamı kurcalayan ve isyana sürükleyen vakalar bu aylık bu kadar, hepinize teşekkür ederim, sizleri ve derginizi seviyorum. *- MR. Umut High Five Şenol Flexington*

Selamlar Umut, iyi olduğunu duymak güzel, yakışıklı olduğunu duymak da ilgililerinin yüreğini hoplatmıştır eminim. Biz iyiyiz (Kaynak: Buraya gelen mektuplar). Veya emin olamadım, galiba aslında kötüyüz (Kaynak: Ekşi'deki Oyungezer başlığı). Bilemedim yani, iki arada bir derede yuvarlanıyoruz.

1. Borderlands 3'te görev teslimi nasıl olur bilmiyorum ama yapımcıların fast travel konusunda "önceki oyunlara benziyor ama bunu daha rahat nasıl yapabileceğimiz üzerine çok düşündük, insanlara geçtikleri bölgeleri tekrar geçtikleri hissini yaşatmak istemiyoruz" gibisinden bir açıklamaları var. Bu pratikte ne anlama geliyor şu an emin değilim. Ayrıca Borderlands 3 yapılırken önce silah tasarlamanın mümkün olacağı bir sistem düşünülmüş ama sonradan vazgeçilmiş. Mantıklı bence de, sonuçta bu bir looter shooter. "Yaptığın" silah değil "bulduğun" silah daha iyi olmalı. Ama topladıklarımızı kullanarak istediğimiz silahı geliştirebileceğimiz bir yapı söz konusu. Yine onun da detaylarını oynayınca göreceğiz gibi duruyor. Ya da belki Gamescom'da.

2. O biraz fuar organizasyonlarının firmalarla yaptığı anlaşmalarla alakalı. Fuar diyor ki "bu demo sadece bu fuara özgü olsun", alın size şu kadar para / stant indirimi, firma da kabul ederse öyle oluyor. Bu sayede fuarlar daha değerli hale geliyor. Bizim gibi uzaktaki insanlar için kötü bir şey tabii ama ABD'de yaşayan biri FF7 Remake oynayabilmek için E3'e bilet alıp gidiyor mesela. Teknenin dönmesi lazım neticede.

3. Ah ah, dev bir kitlenin kanayan yarası o dediğin. Yapması kolay değil elbette dost/düşman yapay zekânın ve online odaklı bir oyun tasarladıktan sonra bir de bunun üstüne az kişinin tercih edeceği tek kişilik modlar eklemeye uğraşmak istemiyor yapımcılar. Ama işte tepki de oluyor bunun üzerine. Mesela Ghost Recon: Wildlands çok eleştirildi yapay zekâ yancılarla oynanamıyor diye, Ubisoft Breakpoint'e ekliyor o yapıyı.

"Shut up and take my money" prensibiyle işleyen bir oyun sektörümüz var artık. Oyuncular çıkmayan oyunlara bile seve seve para akıtıyor. O yüzden çoğu firma da paranızı bir kez aldıktan ya da artık bir daha sizden para gelmeyeceğine emin olduktan sonra sizin için kılını kıpırdatmıyor normal olarak. Bu hale kendi ellerimizle getirdiğimiz için de şaşırmamak lazım bence. Artık para getirmeyecek bir oyuna kim oturup da tek kişilik mod yapar ki? - E

Sen de seviliyorsun Umut. High five! (Umut'la Ömer beşlik çakmak üzereyken ikisi de aynı anda Claptrap'e tekme atmayı tercih eder).

Nostalji Maili

Selamlar, ben Uğur "iOxisHD"!!! Nasılsınız? Keyifler yerindedir umarım.

Koskoca 3 yılın ardından sonunda sizleri tekrardan doğru düzgün takip etmeye başladım. Gerek zamanın getirdiği problemler, gerek ergenlikten dolayı yaşanan kişilik değişimleri derken genel olarak oyun sektöründen uzaklaşıp kendimi eSpora vermiştim. Mayıs ayında aldığım Kasım 2007 ve Ocak 2010 sayılarıyla aslında sizleri ne kadar özlediğimi, 10 yaşından beri takip ettiğim şu derginin zamanla bana neler kattığını fark etmiş oldum. "Verecek ışığı olmayan, karanlığı sever" lafı gerçekten de çok güzeldi bu arada, Eser abiye selamlar buradan. Kendinize iyi



bakın güzel insanlar :) *- Uğur Erdoğan*

Biterken Çalıyordu: tonight.burns.red - hi.tech
Editlerken Çalıyordu: Bolt Thrower - Eternal War

Selamlar soyadı yerine iOxisHD kullanmayı tercih ederek sevgi ve saygımı kazanan Uğur. Uzun zaman olmuş buralara gelmeyeli, açma arayı böyle yahu!

Biraz bizi "ne söylesek şimdi boş" modunda bırakmışsın. Teşekkür edeyim bize böyle değer atfettiğin için. Alt tarafın bir şeyler karalayıp basan insanlarız ya, çok da şey'yapmamak lazım (utanmak).

Emre ne kadar mübarek bir insanmış yahu, adamı gören mektup atmış resmen. Şahsen diğer yazarların yerinde olsam alınırdım, onlar varken de atın da gönüllerini alın :)



Gelecek Ayın Misafiri

En kadim, en dolu ve en kedisever OGZ yazarlarından Can Arabacı misafirimiz gelecek ay (kendisini Lorekeeper'dan da tanıyor olabilirsiniz). Mektuplarınıza yanıt verebilmek için yeni aldığı Switch'inin başından kalkma büyüklüğünü gösterecek :)



Hayalet Gemi

Ege Sağın
ege@oyungezer.com.tr

Ben de bir Oyungezer yazarıydım ama sonra dizime ok yedim

Hayatta bazı şeyler vardır, insan hayalini kurmayı akıl bile edemez. Cesaret edemez demiyorum bakın, aklına gelmez. Tabii çocukluk hayallerinden bahsetmiyorum ya da uyumaya çalışırken kurulan boş hayallerden. Onlar daima sınırsızdır ama lise yıllarından itibaren, üniversiteye ve iş dünyasına hazırlanırken geleceğimize dair hayaller kurarız ya hani... Hah! İşte o hayallerin ayakları daha bir yere basar. İmrenerek takip ettiğimiz bazı insanlar vardır ama biz gerçekçi gelecek hayallerimizde, hazırlandığımız sınavla gireceğimiz okulu, oradan yapacağımız kariyeri düşünürüz. "Dare to dream" derler, bazıları cesaret eder ve en azından alanında fark yaratır. Ben hayal gücünü gerçekçi hayallerine yansıtmayan bir gençtim. Reklamcılık okumak istiyordum ama aklıma oyun sektöründe reklamcı olmak, PR çalışanı olmak vb. şeyler gelmemişti bile.

“ HAYALLERİMİZİ BİLE GERÇEKÇİ KURMAYA ALIŞTIRILMIŞIZ ”

Peki ya Oyungezer'de yazar olmak? E3'e, Gamescom'a gitmek? Elimden dergi düşmüyordu ve fuarları evimden takip ediyordum ama asla aklıma bunları yapmanın hayalini kurmak da gelmemişti. Sanki çok uzak, kaderin bir cilvesiyle erişilebilecek yerlerdi sadece. Okulu da yok ki bu işin! O zamanlar internet dünyası da bu kadar gelişmiş değil tabii, göremiyoruz aslında ne kadar erişilebilir olduklarını. Medeni cesareti yüksek insanlar eposta ya da mektup yoluyla ulaşıp yolunu bulurken, utangaç bir ben öylece okuyup geçiyordum sayıları. Kariyer planı olarak "ben oyun medyasında çalışacağım" demek aklıma bile gelmemişti işte.

Sonra hakikaten kaderin cilvesidir ya, çok ağır bir depresyon geçirdim. Üniversite eğitimimi dondurup iyileşme sürecime odaklanırken de bol bol Minecraft oynadım ve o zamanlar daha doğru düzgün wikisi bile olmayan bu oyunla ilgili Türkçe kaynak olmadığını fark ettim. Karar verdim, YouTube'da videolar çekecek ve Minecraft'la ilgili püf noktalarını Türk oyuncularla paylaşacaktım. Niyetim para kazanmak değildi, zaten o günlerde henüz böyle bir olay da yoktu. En azından Türkiye'de. Başkalarına yardım edip mutlu olacaktım. Üç beş genç izleyip kendi dilinde oyunu öğrenecek ve mutlu olacaktı. Benim için de bir nevi terapi. Sonra olanlar oldu. Sevildim. Çok sevildim. Hayatımda tattığım en güzel duygulardan biriydi bu. Takipçi sayısı arttı, başka oyunlar da oynamaya başladım, para bile kazanıyordum! Oradan işler büyüdü, fuarlara gittim, önemli mecralarda çalıştım. Hepsi çok güzel deneyimlerdi ve asla hayalini kuramayacağım şeylerdi. Fakat daha sonra bir şey oldu ki bana oyun medyasındaki en keyifli yıllarımı geçirtti.



Serpil bir gün beni yakaladı ve Oyungezer'de yazmamı teklif etti. Liseli Ege'ye dergiyi okurken gidip "bir gün orada yazacaksın," desem nasıl gülerdi belli değil... Fakat oldu işte. Benim için de en keyifli deneyim oldu. Her zaman oyunları basit bir eğlenceden fazlası olarak görmemde yıllarca Oyungezer okumamın etkisi büyüktür ve nihayet bunun bilincindeki bir kitleye hitap etme şansım oldu. Serpil'e bunun için ne kadar teşekkür etsem azdır ama siz okurlarımıza bir teşekkürü de borç bilirim. Lütfen bu güzel dergiyi okumaya hep devam edin ki oyunlara ve sonrasında hayata bakışta tek bir açıya kısılıp kalmayın.

Şimdi hayalini asla kuramayacağım başka bir yolculuğa çıkıyorum. Multiplayer bünyesinde, Bethesda'nın Türkiye operasyonunda görev alacağım. Bu yüzden bu da sizlere veda yazım. Bana üç senede çok güzel anılar bırakan tüm yazar arkadaşlarıma ve siz okurlarımıza çok teşekkür ederim. Dilerim siz, kurmayı akıl edemediğiniz hayallerinizi gerçekleştirmekte benden daha şanslı olursunuz. Sevgiler!



Hayalet Gemi

İhsan C. Asman
ihsana@oyungezer.com.tr

Bandikutla Panta Rhei

Bu seneki Steam yaz indirimlerinden Crash Bandicoot N. Sane Trilogy'i satın aldım. İlk oyunu bitirdikten sonra hissettiğim yoğun nostalji duygusu hakkında eleştirel şekilde düşünmeye başladığımdaysa Hayalet Gemi'nin ne yöne yelken açacağı ufaktan belli olmuştu sanki.

Niye geçmişte belirli bazı anlara dönmek isteriz sorusunun cevabı bence çok net: Yüzümüzde yayık bir tebessümle hatırladığımız birtakım anılar, şimdiki zamanın tüm olumsuzluklarından sakınmak adına bize epey güvenli sığınıklar sunmakta. Aslında bu anıları yaşadığımız anlara geri ışınlanabilsek bile, muhtemelen şu an hafızamızın girdaplarında yitip gitmiş birçok olumsuz hissin taarruzuna da uğrayacağız. Ama adı üstünde tatlı anılar onlar... İyi ve güzel olanı mümkün mertebe zihin sarayımızın en gösterişli yerine iliştirirken, kötü olanı da halının altına süpürmeye meyilliyiz çoğu zaman. Öte yandan, şanslı bir şekilde mutlu bir çocukluk geçirmişseniz illa da halının altına bir şeyler süpürmeniz gerekmeyebilir. Mesela beni 9 yaşıma geri yollayabilseniz, büyük ihtimalle karşılaşacağım en belirgin olumsuzluk yaz tatilinin bitişi, ya da bir başka deyişle okulların yakında açılacak olması olurdu. O da senede bir kere işte.

> “NOSTALJİ BİR BATAK BELKİ AMA ESKİYE DÖNMENİN İYİ YANLARI DA BOL.”

Nostaljiye gelince: Yunanca kökenli bir sözcük, daha doğrusu iki Yunanca kelimenin, eve dönüş anlamına gelen nóstos ile acı kavramını karşılayan álgos'un, İsviçreli bir tıp öğrencisi tarafından birleştirilmesiyle ilk defa 17. yüzyılda telaffuz edilmiş. Yani bir bakıma eve acı dönüş gibi düşünebilirsiniz. Zaten yukarıda dedim ya, güzel anılar şimdiden kaçarken sığındığımız sözde güvenli limanlardır diye. Güven kavramı ile bir yerden ya da bir şeyden kaçmak birbirlerini direkt itiyor zaten. Daha önce çokça tartışılmış bir şey bu, biliyorum ama tekrar altını çizmek istedim: Ortada yoğun bir nostalji arayışı varsa, bu durum çoğunlukla bugünün ağır sıkıntılarına işaret ediyor. TDK da buna uyan bir şekilde nostaljiye "geçmişseverlik", "gündedün" gibi gayet güzel eşanlamlar öneriyor mesela. Gündedün, bayağı iyi. Bugünde düne zincirli şekilde yaşamak. Hani bugününüz o kadar boş ki içerisini boydan boya dün ile doldurabiliyorsunuz. Böyle kelimeleri evirip çevirince daha da netleşiyor manzara sanki.

Tam burada filozof Heraklitos'un aynı nehirde iki kere yıkanılmaz sözünü de hatırlayalım. Crash Bandicoot N.Sane'le çılgın bandikutumuzun ilk üç oyununu tekrar oynamak muazzam bir duygu olsa da, 30 yaşında yamalı bohçayı andıran bükülü bir zihinden mürekkep bir adam olarak 9 yaşında adeta bakir bir neokortekse (selam olsun sana Dr. Neo Cortex) sahip bir çocuğun deneyimin aynısını yaşayacağımı düşünmek, tarif etmeye çalıştığım bu nostalji batağının somut bir örneği bence. Bir kere ben aynı ben değilim, yaz tatilinin bitişi okulların açılışının çok ötesinde dert ve tasalarım var artık. Lisansta sosyolojiye başlarken hocalardan biri uyarmıştı, "Hiçbir şey eskisi gibi olmayacak, etrafınızdaki insanların (kendiniz dâhil) en sıradan gündelik alışkanlıklarına dahi sorgular gözle bakacaksınız!" diye. Belki akademiyle fazla içli dışlı olmanın bir sonucu olarak edindiğim gereksiz detaycılık, Crash oynarken bile kafamda bin tane bandikut dolanmasına sebep olabiliyor en basitinden. Bu arada bu nostalji batağını sadece bireyler üzerinden düşünmeyin, kolektif düzeyde de çokçana zuhur edebiliyor bu, biraz düşünseniz aklınıza onlarca örnek gelir.

Gene de kafamdaki bu geçmiş zaman cazibesine bağışık mütemadi bandikut voltası veya nostalji batağını teşhir edebilecek başka örnekler, her zaman kötü bir şekilde sonlanmak zorunda değil; hani bunu metroidvania oyunlar gibi de düşünebilirsiniz: Aynı bölümlere bu sefer yeni yeteneklerle gelip, daha önceden ulaşamadığınız gizli bölgeleri adımlamak, aşamadığınız engelleri hoppadanak zıplamak ya da çok güçlü düşmanları rahat rahat pataklamak gibi. Benim hikâyem özelinde, onca takvim yaprağına, yaşanan onca farklı deneyime rağmen, insanın 9 yaşında mutlu olduğu şeylerden hâlâ keyif alabiliyor olması bence büyük bir hediye. Bu dünde takılı kalmaktan çok ama çok farklı bir şey. Kısacası arada bir eskiyi ziyaret edip soluklanmak, çapamızı beyhude hayallere dolamadıkça şaşırtıcı şekilde ferahlatıcı olabilir. Hatta kim bilir, çocuk halinizle ilgili yepyeni çıkarımlar yapmanıza bile yol açar, belli mi olur?





GEARS 5 MULTIPLAYER BETA

STEROİD ORDUSU VS. UZAYLILAR 5

SABRİ ERKAN SABANCI

Uzun zamandır nedense bir TPS eksikliği hissediyorum piyasada ben. 2010'ların başında bolca vardı hâlbuki. Gears of War'lar olsun, Max Payne 3 olsun, Alan Wake olsun, Spec Ops: The Line olsun, Uncharted olsun... Son dönemlerde o çoğu TPS kayboldu, şirketler TPS mekaniklerini alıp açık dünya oyunlara çevirdi ve "TPS" dendiğinde artık aklımıza bir iki tane isim geliyor. Onlardan biri de Gears of War, ya da artık Microsoft'un zorla milletin aklına soktuğu gibi, Gears. Yakın bir süre öncesinde de oyunu önsiparişleyenlere ve Game Pass'i olanlara da çoklu oyuncu betası vardı.

Size gayet dürüst olacağım, oyunda değişen pek de bir şey yok. Gears 5 hâlâ aynı, yıllardır devam eden Gears formülünde. Kocaman, steroid basmış kaslı abiler ve onların yanında tuhaf derecede ince kalan ama zırh sağ olsun pek de çaktırmayan ablalar ve değişik uzaylılar Gears 5'te de kapışmaya devam ediyor. Oynanış mekanikleri aynı, yine herkes siper alıp ortada oyunu bilmeyen ve etrafta koşturanları vuruyor, yine aynı kanlı vahşetli oynanış yerli yerinde duruyor. Her şey önceki oyunlarla neredeyse aynı denilebilir. Yeni şeyler de var, yok değil. Çoklu oyuncu tarafına Arcade adında yeni bir mod gelmiş mesela, betada oynayabildiğimiz üç oyun modundan biriydi. Arcade modu temel olarak klasik "team deathmatch" fakat içinde ufak da bir ekonomi sistemi bulunduruyor. Maç boyunca adam öldürerek puan kazanıyorsunuz, bu puanlarla da yeni silahlar ve yükseltmeler açabiliyorsunuz. Bu modun dışında da klasik rekabetçi Gears modu ve King of the Hill de vardı betada.

Bunların yanı sıra cross-play de aktifti betada fakat oynanışta pek de büyük bir fark hissetmedim. Şu vakte kadar konsolda oynadım tüm Gears oyunlarını ve klavye-mouse ikilisinin kontrolcüye kıyasla herhangi bir avantaj sağladığını hissettiğimi söyleyemem genel oynanışta. Eğer kontrolcüyle Longshot gibi uzun mesafeli silahları kullanmayı bir türlü beceremiyorsanız belki mouse'la daha iyi nişan alabilirsiniz eğer eliniz yatkınsa. Ancak dediğim gibi, çok ÇOK büyük bir fark göremedim ben.

Nişan almaktan, klavye-mouse'tan bahsetmişken silahlara da biraz değinmek lazım. Betada alışılagelmiş Lancer, Longshot, Gnasher gibi klasik Gears silahları dışında ekstra yeni silahlar ya da eski oyunlardan geri dönüş yapan pek bir şey yoktu. Bazı silahların birbirine aşırı benzemesinden dolayıdır diye düşünüyorum ama ne bileyim, Gears 3'teki Scorcher ya da Judgment'taki Breechshot'ın dönmesine hayır demem ama Breechshot ve Gears 4'deki Markza arasında pek de bir fark yok, geri geleceğini de pek sanmıyorum. Fakat bu nostaljinin tetiklediği istekleri bir kenara koyarsak Gears 5'in silah dengesi gerçekten sağlam, The Coalition gerçekten her şeyi dengeli ve yeteri kadar güçlü hissettirebilecek seviyeye çekebilmiş. Lancer artık "aman ya"lık bir başlangıç silahındansa gerçekten de adam öldürebilen bir silah haline gelmiş tekrar. Özlemiştik seni "İşe Yarayan Lancer", uzun zaman oldu...

Ve evet, beta bu kadardı. Beta bile değildi aslında tam olarak, bir "tech test"ti ama bu bile artık benim gibi Xbox'a özel shooter oyunları seven bir adama, klasik TPS'leri seven bir adama şunu dedirtti: "E bu öncekinin aynısı." Evet, Gears 5 çıktığında hikâye modu için oynayacağım tabii



ki fakat 2006'dan bu yana sanki hâlâ aynı oyunu oynuyormuş gibi hissediyorum ve birazcık canımı sıkmaya başladı bu. Yeni Tomb Raider oyunlarında yaşadığım sıkıntıya bayağı bir benziyor. Bu tarz "mekanikleri iyi ama sıkmaya başladı" denilen serilere yapılabilecek en iyi şey ya köklü bir değişim ya da onları artık uyutmak. Ve işin kötüsü, Gears ikisini de yapamayacak gibi görünüyor. Bizim gibi çoklu oyuncusunun rekabetçi kısmına takılmayan kitle ufak ufak uzaklaşacak fakat tıpkı Halo gibi rekabetçi kısmı da bırakmayacak. Çünkü oyun hâlâ oynanış açısından iyi bir TPS. Ne tam manasıyla ölebilecek, ne de tam manasıyla yaşayabilecek bir seri olma yolunda gidiyor Gears, oyunların arafına doğru...

Hikâyeden beklentiler

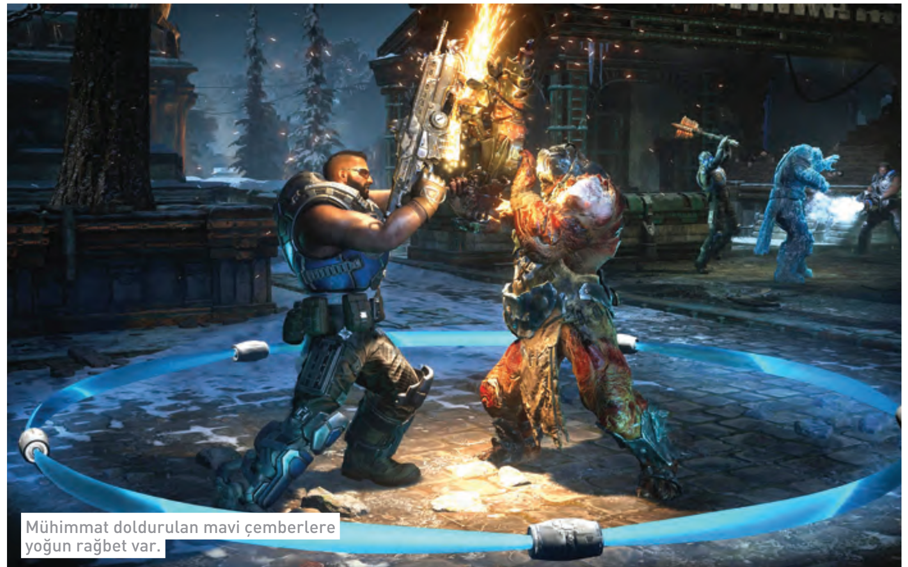
Beta böyleydi ama hikâyeden beklentilerimi paylaşmadan da salmak istemiyorum sizi. Eğer Gears of War 4'ü oynamadıysanız mümkünse bu kısmı atlamanızı isteyeceğim, çünkü beklentilerimin neredeyse tamamı Gears of War 4'ün sonundaki olaylara bağlı.

Ufak bir hatırlatmayla başlayayım... Gears 4'ün sonunda hatırlayacak olursanız Kaitie'nin annesi Reyna'yı Swarm'a bağlı şekilde buluyorduk ve Swarm'ın saldırısını durdurmanın tek yolu da Reyna'yı Swarm'dan koparmaktı. Swarm'dan koparmadan önce de annesinden bir kolye alıyordu Kaitie ve son sahneden de hatırlayacağımız üzere "büyükannesinden kalma" bu kolyenin arkasında Locust'un sembolü vardı. Gears 5'ten de şimdiye kadar gördüklerimizden anladığım kadarıyla hikâye bu sefer tamamen Kaitie'nin etrafında dönecek. Ve yine anladığım kadarıyla Kaitie "ne olduğunu" bir şekilde keşfedecek.

Gears 5'te peki bu muhabbet nereye gidecek? "Gears'ın Yeni Yüzü" dediğimiz karakter insanlığın iyiliği için kendini feda mı edecek? Ya da "aslında tüm Locust/Swarm kötü değil yahu" muhabbetine mi gireceğiz? Sonuçta Locust Kraliçesi'nin torunu bir ana karakterimiz var elimizde ve aklımda yığınla soru işareti var bunun nereye bağlanacağına dair. Mesela sorulardan bir diğeri de: Kaitie'nin büyükannesi Kraliçe Myrrah'sa büyükbabası kimdi? Rastgele bir tane Locust muydu yoksa tanıdığımız bir karakter mi? Tanıdığımız biriyse bunun hikâyeye etkisi nasıl olacak? Fakat şunu da belirtmem lazım, eğer The Coalition bu oyunda bize Halo 5'te yaşadığımız o saçma "Cortana artık ana kötü karakter!" muhabbetini Kaitie'yle yaşatırsa yemin ederim ortalığı ayağa kaldırırım. Ne kadar gereksiz bir olaydı o da ya, yine hatırladım sinirlendim bak...

Kısaca beklentilerim Gears 4'ün sonunda oluşturduğu soru işaretlerinin en azından bir kısmının kaldırılması, biraz daha karakter gelişimine odaklanılması (JD'ye biraz daha kişilik katabilirsiniz mesela, sadece Marcus Fenix'in oğlu ve Kaitie'nin sevgilisi olması bir kişilik değil), kısaca Gears 4'te yapılanların daha iyi yapılması. Bir de mümkünse bol boss dövüşü olsun, Gears 4'ün son boss dövüşü bayağı hoşuma gitmişti benim.

Ha tabii birilerinin de bize bir açıklama yapması gerekecek. Evet, Oscar'dan bahsediyorum tabii ki, o Snatcher'ın içinde nasıl o kadar kalıp üstüne bir de sağ çıktın anlatsana ya biraz?



Mühimmat doldurulan mavi çemberlere yoğun rağbet var.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** The Coalition | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios | **PLATFORM:** PC, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 10 Eylül 2019



PAZARLAMA UĞRUNA SÜRPRİZ, SÜRPRİZ UĞRUNA PAZARLAMA BOZMAK

Oyun sektörünün büyüyüp muazzam bir gelir kapısı haline gelmesinin sıkıntılarından çok bahsediyoruz ki bu sıkıntılar da saymakla bitmiyor, hepsi de tek kişilik senaryolu oyunları vuruyor. Mesela tek kişilik bir oyunu pazarlamak... Adınız Rockstar değil, elinizdeki oyun da God of War gibi halihazırda deli gibi seveni olan bir marka değil diyelim. Çok ilginç fikirleriniz var, alanında uzman bir ekibe sahipsiniz ve elinizdeki bütçeyi doğru yönde kullanarak harika bir iş çıkardınız ortaya. Oyununuz türünde yenilikçi ve/veya eski gelenekleri harika bir şekilde devam ettiren bir yapım. Hatta belki popüler bir türde son yılların en iyi oyunlarından birini yapıp koydunuz. Gelin görün ki oyununuz fena halde çakılabilir. Marka ününden ya da stüdyo saygınlığından gelen banko satış rakamlarınız yok çünkü. Tek kişilik bir oyunun geliri için kritik dönem olan çıkış haftasında kimse oyununuzu almak için nefes tutmuş bekliyor olmayacak. Bu dönemde satmayan bir oyunun cirosunu, senaryo odaklı olduğundan içine mikro ödeme sıkıştırarak telafi etmek gibi bir şansınız da yok, zaten fena halde geri tepebileceği için o topa girmek de istemiyorsunuz. Geriye kalan tek şey de muhteşem bir pazarlama yapmak. Oyun kendi kendini pazarlayacak konumda olmadığı için ya oyunu tekrar tekrar göstereceksiniz ya da öyle bir parçasını tanıtacaksınız ki gören bir daha unutmayacak.

Bu aslında fena halde büyük bir ikilem. İnanılmaz kârlar getirme şansı olmadığı için tek kişilik bir oyunun en marjinal kısımlarını göstermek, çıkış öncesi oyuncuları heveslendirirken çıkış sonrası geri kalan bölümler o kadar iyi olmadığı için oyuncuya düşüş yaşatmak demek. Hâlbuki o kısımları sürpriz olarak tutsanız, halihazırda iyi izlenim yaratan bir oyunun, iyiden iyiye parladığı kısımlarla beklenen şekilde akılda kalıcı olmasını sağlayacaktınız. Ama elinizdekinin en iyisini göstermemek, oyununuzun çıkış gazının en yüksek olduğu çıkış döneminde iyi satmasının garantilenememesi demek ve en iyi yaptığınız işi önceden gösterdiğinizde, oyunu oynarken o sözünü ettiğim düşüşü yaşayan oyuncular gidip oyunu daha sonra almaya niyetli oyuncuları vazgeçirme kapasitesine sahip. Olur da üzerine oyunun cilasız çıkması veya portunun kötü olması gibi başka birtakım sıkıntılar yaşanırsa, kartopu etkisi de yaşanabilir. Bunu yaşamamak için ne yapmanız lazım? Tabii ki oyunu baştan sona marjinal yapmanız lazım ki gösterdiğiniz kadarı daha da fazlasıyla oyunun kalanında olsun? Ancak buna çoğu zaman bütçe yetse fikir, fikir yetse bütçe yetmez, her ikisi elde avuçta mevcut olsa zamanında yetişmez. Herkes Rockstar imkânlarıyla çalışmıyor sonuçta.

Bu noktada biraz da firmaların kendi reklam anlayışları giriyor elbette işin içine. Kimisi direkt olarak oyun için yaptığı en güzel bölümleri oyuncunun gözleri önüne sermeyi seviyor, düz kafa en doğru karar bu zaten. Örneğin Dishonored 2'nin birbirinden güzel, tasarım harikası iki bölümü var, The Clockwork Mansion ve A Crack In The Slab. Bir tanesi etraftaki butonlarla odaların duvarlarını değiştirebildiğiniz, diğeriyse aynı mekânın iki farklı zaman dilimindeki halleri arasında mekik dokuyabildiğiniz, Dishonored standardının bile ötesi şıklıkta bölümler. Her ikisi de oyun çıkmadan önce uzun uzadıya gösterildi, oyun içinde sürprizleri kalmadı ve Dishonored 2'deki diğer bölümler çok kaliteli olsalar da bu seviyede değillerdi.

Diğer yanda da son yılların en keyifli tek kişilik FPS senaryolarından birine sahip olan Respawn bebeği Titanfall 2'ye bakalım. Benzer bir zaman yolculuğu bölümü, platform bulmacaları farkıyla Titanfall 2'de de vardı. Prefabrik evlerin biçim değiştirdiği yaratıcı bir seviye daha buluyordu akılda kalıcı bulduğum. Tanıtımlarda bir parça olsun gösterilmedi bunlar. "Titanfall 2 bu bölümleri gösterse çok iyi satacaktı" demiyorum, oyunun tabutuna çiviyi çıkış tarihini kim seçtiyse o çaktı orası ayrı. Ancak bir bunu, bir de Apex Legends'ı tanıtmadan pat diye çıkarışlarını düşününce, Respawn'ın reklam konusunda garip alışkanlıkları var gibi geliyor bana.

Lafı burada Star Wars: Jedi - Fallen Order'a getireceğim elbette. Mekaniklerden karakterlere, platform öğelerinden hedefe kilitlenme amblemine kadar pek çok kişinin oyunla alakalı bir şeylere burun kıvırmasını izledim. Ben Star Wars seven insan değilim ancak koskoca Zampella'nın stüdyosundan kötü oyun çıkacağına inanmıyorum. Adamlar oyunun metrodivania klasmanında olduğunu bile belirtmediler sunumda, sonradan öğrendik. Oyun çıktığında yaratıcı, sürprizli 1-2 bölüm çıkarsa ve bunlarla övgü akarsa ama buna rağmen oyun kendini önceden açık etmediği için çok satmazsa, milleti yamacıma toplayıp "ben size demiştim" diyeceğim. Naha şuraya yazdım.

Onur Kaya



Mortal Kombat 11

AYIN EZENİ:
ONUR KAYA

Mortal Kombat 11 çok derin özelleştirme seçenekleriyle gelecek lafları edildiğinde, "oh oh, Ed Boon amca yine yeni yeni şeyler deniyor, çok taze bir şeylerle karşılaşacağız kesin" demiştim. Ama Ed Boon bana tükürdüğümü acı acı yalattı.

Ya kardeşim, sen kalk oyunun oynanışını turnuvalarda ciddiye alınacak seviyeye çıkarmak adına güzel adımlar at. Genel prodüksiyon kaliten süper olsun. Üzerine verdiği keyfi fan servis beşiği bir senaryoyla katmerle. Sonra kalk, oyuna gereksiz karmaşık bir içerik açma sistemi kur, standart olarak her karakterin elinin altında seçilebilir olması gereken şeyleri bir "açılabilir eşya" yapıp kilit altına al. Süper değil mi?

Her karakterde 60 tane skin, 3 farklı ekipman türü, her türden ekipmanın 30 kadar farklı çeşidi var. Sandıklardan çıkanlar bunlarla sınırlı olsa, iş bu kadar sinir bozucu olmayacak. Oyunun geliştirme sürecinde yapılan bin bir tane konsept çizim de çıkıyor sandıklardan, karakterlerin dövüş başı ve sonunda karizma açılış-kapanış videoları da çıkıyor (her karakter için 4-5 tane var), müzik de çıkıyor, Fatality ve Brutality çıkıyor, imalat malzemesi ve tarifleri çıkıyor, kulelerde kullanacağınız güçlendirmeler çıkıyor, çıkıyor da çıkıyor. Bunların arasında bir denge yok, sandıkların içerikleri eskiden olduğu gibi önceden belirlenmiş değil. Sandık kullanmadan öğrenebileceğiniz şeyler de işleri toparlamaya katkıda bulunmuyor. Kilitli olan ikincil bitirme hareketlerini internetten öğrenip yaparsanız menüde açılmıyorlar, dolayısıyla açılabilir nesne havuzundan çıkmıyorlar. Aynı durum eşya yapım talimatları için de geçerli.

Bu arada evet, oyunda crafting var. Sorarım size, hangimiz bir Mortal Kombat oyununu saatlerce bilmem kimin kurumuş dalağını başka bir bilmem kimin delinmiş darbukasıyla birleştirip Baraka'ya şekilli sancak yapmak için oynuyor? Eşyalar zaten kolay tanınacak şekilde isimlendirilmemişler, diğer her şeyde olduğu gibi bunları da spesifik noktalardan farmlayamıyoruz, kozmetik eşya için açıp internetten sayfa sayfa şey mi okuyayım illa?

Bu arada karakterlere açabileceğiniz skinler de öyle çok farklı şeyler değiller. Totalde her karakterde maksimum 6-7 farklı kostüm tasarımı var. Bunların farklı farklı renkleri farklı skinler olarak geçiyor oyunda. Bu neye mi yol açıyor? Saatlerce oyunu oynayıp buzları yeşil, cübbesi mor renkli Sub-Zero kaplaması açmanıza yol açıyor. ABİ DALGA MI GEÇİYORSUNUZ SİZE BENİMLE? HAKİ YEŞİLİ GİYEN SCORPION MI OLUR? MOR RENKLİ NOOB SAIBOT'U NE YAPAYIM, OYUNA RAIN KOYMAMIŞSINIZ ZATEN, BU ŞEKİLDE Mİ GEÇİYORSUNUZ DALGASINI? İSTEDİĞİM KARAKTERİN İSTEDİĞİM KOSTÜMÜNÜN İSTEDİĞİM RENGİNİ BULMAK NEDEN BU KADAR ZOR? HEM SARI HARİCİNDE BİR RENK GİYEN SCORPION'I NE YAPAYIM BEN?

Şimdi diyeceksiniz ki "Normal bunlar, mikro ödeme adı altında neler yapılmadı ki?" Mikro ödemenin bile akıllı entegre edileni vardır. Oyunu daha fazla oynamaya ve daha fazla para harcamaya teşvik eder insanı. Biraz hedefli olur. Oyunun normal ganimet havuzunu rastgele, mikro ödemelerini nokta atışı yaparsınız ki insan oyunun RNG sistemiyle uğraşmaya üşendiği noktada gidip para harcasın. E bunda o da yok?

Oyunda bir de AI Fighter yaratma sistem var tabii. Oyunu bizzat oynayıp istediğiniz eşyaları almaya kasmak kulağa fazla bezdirici geldiği noktada eliniz bu seçeneğe gidiyor. Endless Tower'a AI karakterinizi salıp, arkaya belli aralıklarla Enter tuşuna basacak şekilde bir makro programı açarak kestirmeye gidiyorsunuz, kalktığınızda bir miktar para kasılmış oluyor ve bu şekilde oynamaya alışıyorsunuz.

Sonra bir noktada bunun anlamsızlığını fark ediyorsunuz. Öffff...

Mikro ödemeye hepimiz düşmanız da sevgili Ed Boon'cuğum bu işin de bir doğru düzgün yapılma yöntemi var!

BU AY NE OLDU?

Açıkçası şu an satırlara "bu ay hiçbir şey olmadı, adam gibi oyun bile çıkmadı" diyerek başlamak istiyorum ama yaz aylarının oyun kuraklığının acısını da haberlerden çıkarmayalım değil mi? Yine de hiçbir şey olmasa da bir şeyler oldu, yıllarını verdikleri ünlü stüdyolardan ayrılanlar mı dersiniz, yılan hikâyesine dönen bağış kampanyaları mı dersiniz, kara kuru Triss'ler mi dersiniz...

ESER GÜVEN



1 Serie A'nın ünlü ekibi Juventus, PES'le özel anlaşma yapınca artık FIFA'da Juventus görme ihtimalimiz kalmadı. Başka oyunlarda farklı isimlerde takımlar ve oyuncular görmeye alışığız ama FIFA'da Juventus yerine Piemento Calcio diye bir takım görmek tuhaf olacak (oyuncu isimlerinde sorun yok bu arada). Bu haberin EA hisselerinde yarattığı değer kaybıysa tam tamına 800 milyon dolar.

2 Shenmue III'ün durumu tam bir yılan hikâyesi. Kickstarter'da rekor bir bağışla (6.5 milyon dolar) kampanyasını tamamlayan oyunun Epic Store'a özel olacağı açıklanınca, oyuna Steam üzerinden oynanacak diye bağış yapanlar da para iadesi istemeye başladı. Yapımcıyla yayıncı topu birbirlerine attı, iade mevzusu olay oldu, nihayet Epic çıkıp 'iade olayını ben üstleniyorum' diyerek mevzuyu yatıştırdı. İade almayan oyuncular oyunu çıkışından 1 sene sonra Steam'de oynamaya başlayabilecekler.





3 Bu yıl içinde hype kelimesinin tam karşılığı olan bir dizi izleyeceğiz: The Witcher. Nihayet canımız, göz bebeğimiz The Witcher'ın ilk fragmanını izleyebildik ve bazı detaylara takılmayacak olursanız gayet de eğlenceli ve bütçeli bir dizi bizi bekliyor gibi. Bazı detaylar dediklerimden biri de Triss. Neyse, bir şey söylemeyeyim şimdi... Eğer son bir ayı mağarada geçirdiyseniz diye link de vereyim: tinyurl.com/ogzwitcher



4 Çiftlik Bank'ın online versiyonu, açık dünyada tavuk ve inek yetiştirmenizi sağlayacak olan RAW'ın Kickstarter kampanyası iptal edildi. Şaka bir yana, oyun tutulması mümkün olmayan sözler veriyor, devrim yaratacak oyun diye lanse ediliyor, yayıncılardan kucak dolusu övgüler alıyordu. Çok az kişi 'yahu hiç deneyimi olmayan iki kişi böyle bir oyunun altından nasıl kalkabilir' diye sordu, neyse ki Kickstarter yönetimi daha fazla para toplanmadan olaya müdahale etti.

5 Steam, yaz indirimlerinde düzenlediği Grand Prix etkinliğini eline yüzüne bulaştırınca hem oyuncuların, hem bağımsız geliştiricilerin tepkisini çekti. Kuralları net biçimde açıklayamayan Valve, çoğu oyuncunun istek listelerinden bağımsız oyunları silmesine neden oldu. "İstek listenizdeki oyunlar arasından bedava oyun vereceğiz" derseniz herkes de o listeyi pahalı AAA oyunlarla doldurur tabii. Neyse ki sonradan gerekli açıklamalar yapıldı ama zaten etkinliğin kalanı da cacık gibiydi.

➔ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



6 Epic Games Store uzun zamandır haftada bir tane bedava oyun veriyor ve bunu da dikkat çekici bağımsızlar arasından seçiyordu. Ayın son haftasıysa oyun sayısı ikiye çıktı, "eğer oyunlardan biri yetişkin derecesine sahipse, yaşı tutmayanlar da bedava oyun oynayabilsin diye iki oyun vereceğiz" dediler çünkü. Epic'i sevelim sevmeyelim, bu güzel ve düşünceli jesti tebrik etmek lazım. Bu satırları okuduğunuz sırada For Honor ve Alan Wake sizi bekliyor olacak.

7 Game Pass'in PC'ye özel versiyonu (Xbox Game Pass'in PC'de oynanabilen Play Anywhere oyunları değil, tamamen PC oyunlarından oluşan kütüphane aboneliği), Türkiye'deki oyuncuların kafalarını karıştırmıştı, çünkü abonelik imkânından sadece Türkiye ve Güney Kore hariç tutulmuştu. Bu ay içinde neyse ki bu hatadan dönüldü ve "Game Pass for PC" ismindeki abonelik sistemi Türkçe sayfası ve TL cinsinden fiyatla karşımıza çıktı. Ayda 29 liraya 100'den fazla PC oyunu oynayabilmek gayet cazip bir teklif.





8 Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2'nin Türkçe altyazıyla çıkacağı bilgisi gündeme bomba gibi düştü, devlet yetkililerinden konuyla ilgili art arda açıklamalar geldi... Tabii ki gelmedi, ama Steam'de oyun sayfası güncellenerek Türkçe desteği eklendi. Çeviriyi kimin üstlendiği muamma olsa da böyle diyalog ağırlıklı bir oyunu İngilizcesi yeterli seviyede olmayanların da rahatça oynayabilecek olması sevindirici. Umarım hakkını veren kalitede bir çeviri olur.

10 Duke Nukem'in ruhani devam oyunu olarak lanse edilen Ion Maiden, Iron Maiden grubunun açtığı davaya karşı çok da artistlenemedi ve isim değişikliğine gitti. O, artık bir Ion Fury. Neyse ki Iron Fury diye ünlü bir metal grubu yok, bu sefer kafaları rahat.



9 id Software'in eski ortaklarından, stüdyo yöneticisi, bölüm tasarımcısı, en eski ve ünlü çalışanlarından (1995'ten beri) biri olan Tim Willits firmadan ayrılacağını açıkladı. Daha bu haberin dumanı üzerindeyken bir ayrılık haberi de Blizzard'dan geldi ve firmanın kurucularından Frank Pearce da stüdyodan ayrılmaya karar verdiğini söyledi. Mike Morhaime de daha önce ayrılmıştı, geriye sadece Allen Adham kaldı.



11 Twitter hesabından attığı mesajlarla Mortal Kombat 11 hayranlarının duygularıyla oynamayı seven Ed Boon, beklemediği tepkilerle karşılaşmaya başladı. "Ha geldi, ha geliyor", "Bak Nightwolf'u yayınlarız haa", "Aha Sindel mi şu?", "Spawn vereyim mi abime?" (tamam, abarttım) gibi troll mesajlar Kombat Pack alıp da artık yeni karakterlerin gelmesini bekleyen oyuncuları kızdırdı. Ateşle oynuyorsun, Boon!

Konuşanlar



@dhindes
(Dan Hindes)

Steam'in yaz indirimleri mini oyunu sağ olsun, Wilfire'ı istek listesinden silenlerin sayısı roket gibi uçuşa geçti. İnsanlar pahalı oyunlar kazanmak için havuzu daraltmaya çalışıyor.

Wilfire'ın geliştiricisi Dan Hindes, Steam'in fiyasko bir başlangıca imza atan yaz indirimleri etkinliğini işte bu sözlerle eleştirmişti. İnsanlar "aman yanlışlıkla Wildfire kazanmayayım" diyerek henüz çıkmamış oyunu istek listelerinden silmişti.



@tha_rami
(Rami Ismail)

Eğer oyunlarımızı indirimsiz almak istemiyorsanız veya buna paranız yetmiyorsa, lütfen oyun kodu satan sitelerden almak yerine korsan indirin. Bu tür siteler geliştiricilere çok daha fazla zaman kaybettiriyor, sahte kod isteklerini araştırmamız, kredi kartı iptallerini anlamamız falan gerekiyor.

Vlambeer stüdyosunun kurucularından Rami Ismail, G2A sitesine savaş açmış durumda. G2A'nın Google'a sponsorlu reklamlar verdiği, oyun ismi aratıldığında oyun stüdyolarının linklerinin de yukarısında G2A satış sayfaları çıktığı ve bu reklamların kapatılamadığı ortaya çıktığında birçok bağımsız geliştirici "oyunumuzu G2A'dan alacağınıza korsan indirin" demeye başladı. G2A'dan satın alınan oyunlardan geliştiricilerin cebine 1 kuruş bile girmiyormuş.



KİMDİR?

Ezio Auditore da Firenze

KİMSENİN YAŞAYAMAYACAĞI BİR HAYAT

İHSAN C. ASMAN

Yaklaşık 12 senedir bizlerle olan Assassin's Creed serisinin en sevilen kahramanı desek yanlış olmaz Ezio Auditore da Firenze için. Ondan sonra gelenler, hatta ilk göz ağrımız Altair bile hiçbir vakit onun kadar benimsenmedi kitleler tarafından. Belki de sırf bu yüzden Animus'la anılarını deneyimleyebildiğimiz ataların hiçbirine Ubisoft birden fazla oyunda yer vermedi. Peki neydi bu adamı diğerlerinden bu kadar farklı kılan? Dokunduğu hayatlar mı, akıttığı kan mı? Gençkenki haşarı ve hoppa halleri miydi onu oynayanlara yakın hissettiren, yoksa yaşlandıkça daha da belirginleşen vakur bilgeliği mi yakalıyordu insanları? İnanın bu soruların tek bir cevabı yok. Zira Ezio'nun, bizlerin ancak tarih kitaplarının tozlu sayfaları arkasından kamaşmış gözlerimizle bakabildiğimiz isimlerle kol kola yürüdüğü, yeri geldiğinde bazılarına kılıç salladığı, kimisinin de kellesini aldığı, on yılları ve bambaşka diyarları kucaklayan olağanüstü hikâyesi, hakikaten de pek çok farklı cevaba gebe. Sanki Ezio'nun esas sırrı bu kadar çok soruyu tutkuyla sordurtabilmesinde gizli.

Evet, Ezio'nun, namıdiğer Il Mentore'nin öyküsü ilk bakışta Kardeşliğin yeniden ayağa kalktığı günlere uzanan muzaffer adımlarla ilgili gibidir; ama geri planda yaşadığı iniş çıkışlar yer yer, kudurmuş bir deryanın gazabına teslim biçare bir salı da andırır: Soyluluğunun her türlü nimetinin doyasıya tadına vardığı Rönesans Floransa'sında yaşadığı hovarda günlerin hemen ardından, tüm erkek kardeşlerinin ve babasının haince ve acımasızca katledilmeleri her faninin kaldırabileceği bir sınav mıdır örneğin? Gene tam bir düzen oturtmuş ve bu sefer de Catherina Sforza'yla aşkın muhtelif anlamı üzerine tefekkür ediyorken (!), dakikalar içerisinde Mario amcasının infazını canlı canlı izleyip biricik kız kardeşi Claudia'nın Roma'nın en büyük genelevine dönüşecek bir günahlar mekânının işletecek olmasına razı gelmek dibin dibini sıyırmak değil de nedir?

Ezio'nun özellikle yaşamının son döneminde sürekli sözünü ettiği üç mühim kavram var; özgürlük, zaman ve aşk. Gene de tenini tenlerine kattığı yüzlerce kadın, gizli bıçağının tadına bakan sayısız savaşçı ve mütemadi mücadeleler sonunda güçbela alt edilen Borgia ailesi gibi (ki Mario Puzo tarihin ilk Donları papalardır, Rodrigo Borgia da Donların en büyüğüdür der) karanlık ve bir o kadar da kudretli düşmanlar bile, Ezio'nun bu üç kavramın ne anlama geldiğini kavramasına hemencecik yol açmayacaktı. Kendi tabiriyle, intikam ateşiyle sislenmiş zihnindeki bin bir farklı



suretteki bulutlar, Da Vinci ve Makyavel gibi tarihe mal olmuş dostlarının yardımıyla yavaş yavaş dağılsa da, bütün yaşanmışlıkların olgunlaşarak ona tüm hakikati bahşetmesi için Kardeşliğin kadim yerlerinden olan Masyaf Kalesi'nde Altair'i bulmayı bekleyecekti.

Elbet bu uğurda yolu Konstantiniyye'ye de düşecekti. İstanbul'un eşsiz silueti, Minerva'yla hasbihal etme şerefine nail olmuş bu yorgun savaşçıyı bile büyülemişti. Bilgelik kütüphanesinin kapısını açacak anahtarların izini sürüp Tapınakçıları iyiden iyiye zayıflatırken, Yusuf, Şehzade Süleyman ve Piri Reis gibi sadık dostlarla birlikte, hayatının sonuna kadar beraber olacağı, hatta kendisine tatlı mı tatlı bir de evlat verecek olan Sofia'yı da Osmanlı'nın bu masalsı şehrine borçluydu. İstanbul'a hem gelirken hem de giderken ağırlığını hissettiği yılların yükü, Il Mentore'nin kamburunu daha bir belirgin yapıyordu sanki. Giderayak Doğu'nun amansız fatihi Sultan İkinci Selim'e kılıç sallarken, bir kavganın nerede başlayıp nerede bittiğiyle ve hâlâ davasının daha fazla kaosa meyletmesiyle ilgili kararsızlıklara teslim gibiydi; ancak kapısını araladığı Masyaf ona, o da Desmond Miles'a tüm cevapları veriyordu işte: Kendisi naçiz bir aracıydı, yüzyılları aşan bir muhabbetin öznesi olmakla kutsanmış ve nihayet görevi sona ermişti. Yıllar sonra Floransa'da, kardeşlerinin ve babasının idam edildikleri meydanda Sofya'sına ve kızına bakarak son nefesini verirken, özgürlük, zaman ve aşk neydi biliyordu artık. İçine dolmakta olan ferahlık, kartalın kanatlarını şişiren, gözlerini keskinleştirip kafasını iyiden iyiye açan sert bir rüzgâr gibiydi adeta...

Ezio'nun akılda kalan epik anları:

1. Kardeşi Federico'yla yarışıp çatının üzerinde bugüne kadar yaşadıkları hayatın güzelliklerine şükredip, her şeyin hep böyle kalmasını dilemeleri. Ezio'nun tükenmekte olan masumane hayatının en son demlerinden biri. Sonrasında olacakları bilerek bu sahneyi izleyince, insan ister istemez duygulanıyor.

2. Tüm ailesinin idamına çaresizce tanıklık etmesi ve sonrasında ailesine ihanet eden Uberto Alberti'yi öldürmesi. Özellikle ikinci oyundaki o bitmek tükenmek bilmez intikam ateşini oyuncuya aktarmada çok kritikti bu peşi peşine gerçekleşen iki olay.

3. Makyavel tarafından Il Mentore ilan edilişi. Eğer bir önceki madde Ezio'yu çıraklıktan kalfalığa geçiriyorduysa, bu olayla birlikte Ezio artık ustalık dönemine start vermişti.

4. Cesare Borgia'yı öldürüşü. Bence en akılda kalıcı düşmanlardan biriydi oğul Borgia. "Kimse beni öldüremez" diye öfkeyle haykırırkenki kibri ve güveni insanda acımayla karışık bir saygı uyandırıyordu şahsımca.

5. Altair'le birlikte hakikati de bulması. Requiescat in pace Altair!



Gamification

Pazartesi sabahı erkenden kalktınız. Çok heyecanlısınız çünkü aylardır süren iş arayışınız, uzun mülakatlar ve psikoteknik sınavlardan sonra başarılı bir şekilde tamamlanmış durumda. Birkaç saat içerisinde, belki de uzun yıllar çalıştıktan sonra emekli olacağınız yeni şirketinize gidip işbaşı yapacaksınız. Kim bilir, işler yolunda giderse şirketin ortağı da olabilirsiniz. En güzel ve temiz kıyafetinizi seçtiniz, çantanızı da alarak yola koyuldunuz. Yeni işe başlamanın verdiği heyecanla aylık toplu taşıma kartınızı da yüklettiniz ve sizi yeni çalışacağınız şirketin önünde indirecek olan otobüse binerek kısa bir yolculuktan sonra hedefe ulaştınız. Şirkete giriş için daha önceden size takdim edilen kimlik kartınızı turnikeye okuttunuz. Çalışacağınız ofise giderken, aklınızda birçok soru varken, ofis arkadaşlarınızın nasıl insanlar olduğunu hayal ederken cebinizdeki telefon titremeye başlayınca bir kısa mesaj geldiğini fark ettiniz. Mesajda yazanlar, sizi çok heyecanlı bir iş hayatının beklediğini gösteren bir ipucu veriyor: "Tebrikler! Tam zamanında işbaşı yaparak 10 puan kazandınız. Yeni görevler için lütfen bilgisayarınızı açınız..."

Bu tip bir bilgilendirme mesajını oyun oynarken bölüm sonlarında gördüğümüzde çok şaşırmayız ama çalıştığınız kurumdan böyle bir mesaj gelince durup düşünmek gerekebilir. Neyse, sizi bekleyen insanlar var. Ofise geçince yeni arkadaşlarınızla tanıştınız ve bilgisayarınızı açtınız. Sizi bekleyen özel bir arayüz, kurumla ilgili bilgileri bulmaca tarzı minik oyunlarla size öğretirken, gün içerisinde yapmanız gereken işleri de "görev ekranı" üzerinden size göstermeye başlıyor. Örneğin saat 14:00'de toplantıya hazır bir şekilde katılmak 14 puan, Excel raporunu saat 16:00'ya kadar tamamlamak ve yöneticiye göndermek 29 puan gibi... Kısa bir zaman sonra fark ediyorsunuz ki, puanları toplamak sadece sizin elinizde değil, çünkü tüm işler interaktif ve tam bir takım çalışması yapmak zorundasınız. Misal, hazırlamanız gereken bir raporu tam zamanında ilgili kişiye gönderseniz de, eğer eksik içerik varsa karşı taraf bunu puana negatif anlamda yansıtabiliyor. Tüm bu sistemi ve uygulamaları da hem yapay zekâ hem de yetkilendirilmiş yöneticiler değerlendiriyor. Tam da "ben nereye düştüm" derken, gün içerisinde gelen bir mesaj sizin motivasyonunuzu tepe noktasına çekiyor: "Yıl başına kadar 3.200 puan toplayan ilk kişi, ailesiyle birlikte Miami tatili kazanacak".

Bu anlattığım kısa hikâye size çok fantastik gelmiş olabilir. Kimileri buna yakın gelecekte olabilecek bir durum gözüyle, kimileri bilimkurgu romanı girişi gibi bakabilir. Ancak tam olarak böyle bir iş dünyasına doğru ilerliyoruz.

Şirket yönetimlerinin çalışanları için eğitim faaliyetlerini belirleyip, bu faaliyetleri uygulaması sürecinde yaşadığı bazı ciddi sorunlar bulunmakta. İşbaşı eğitimin özellikle gerçek zamanlı simülasyon şeklinde olmasının, sürece anında müdahale edilebilmesi gibi çok önemli avantajları olduğu gibi, bu tip eğitimlerde teorik bilgilerin aktarılamaması ve işgücü kaybı konusunda çalışanların problem yaşadığı biliniyor. İş dışı eğitimlerdeyse kurs şeklinde eğitim programları, hafta sonu atölyeleri gibi alternatif yöntemler kullanılmakta; ancak bu sefer de çalışanların iş günleri dışında eğitimlere katılımlarının zorunlu tutulmasının sebep olduğu gerginliğin ve planlamadaki düzensizliklerin eğitimleri verimsizleştirdiği biliniyor. Aslında tüm bu programların iyi yönlerini alıp, sahip oldukları dezavantajları ortadan kaldırabilecek bir sistemden bahsediyoruz. Oyunlaştırma mekanikleri bu aşamada ortaya çıkıyor ve yeni nesil bir eğitim/değerlendirme sistemi olarak oldukça iddialı teknikleri kullanıcılara sunuyor.

Oyunlaştırma: Yeni Nesil Şirket Eğitimleri

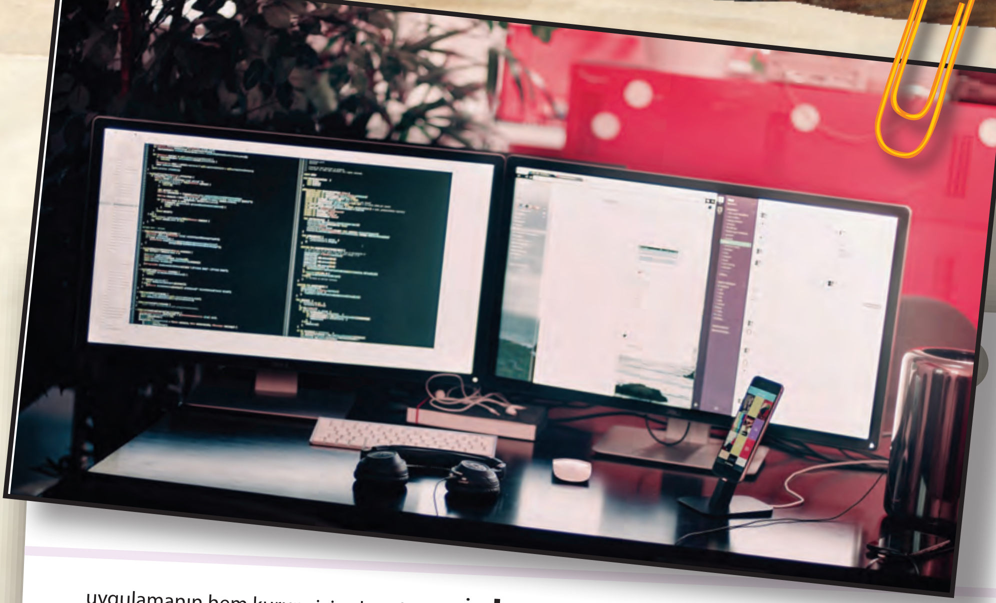
Oyunlaştırma, oyun oynamanın tipik unsurlarının (örneğin puanlama, diğerleriyle rekabet, oyun kuralları) diğer faaliyet alanlarına, genellikle bir ürün veya hizmetle etkileşimi teşvik etmek için, bir çevrimiçi pazarlama ve eğitim tekniği olarak uygulanmasıdır. Çalışanların katılımını, pazarlama çalışmalarını ve daha fazlasını geliştirmek için işletmelerde kullanılabilir. Tüketici ürünleri dünyasında, kullanıcıların ilgisini çekecek ve ürünü kullanmaya devam etmelerini sağlayacak bir araçtır. Yaygın kullanım durumları arasında müşteri sadakati, e-öğrenme, çalışanların katılımı ve performans yönetimi bulunuyor. Temel adımları literatürde çok net ve sade bir şekilde tanımlanmış: Oyun yazılımını kullanmak, görev yapmak, puan kazanmak ve ilerlemeyi izlemek için harcanan zamanı azaltmak gibi temel kriterleri var. Birçok akademik çalışmada "puan, puan tablosu, başarılar, hikâye örgüsü, açık ve net hedefler, geri beslemeler, ödüller, ilerleme ve rekabet" gibi anahtar kelimelerle kodlanmış tanımları da mevcut.

Çalışanlar bu sistemin oturduğu işyerlerinde kendi başarılarını görebiliyor, gelişimlerini takip edebiliyorlar, hatta diğer arkadaşlarının ilerlemelerine bakıp bir rekabet ortamı bile geliştirebiliyorlar. Buradaki temel amaç, çalışanların daha fazlasını yapmak istemelerini sağlamak. Oyunlaştırma; ilişkileri genişletmek, uzun vadeli katılım sağlamak ve müşteriyle çalışan sadakatini artırmak için yeni yollar oluşturarak iş modellerini dönüştürüyor. Bu yöntem işe yarıyor çünkü geri bildirimde, başarıda ve ödüllendirmede hepimizde var olan motivasyon ve arzuları kullanıyor. Kullanıcı etkileşimlerinin ürettiği büyük verilerle birleştirildiğinde, oyunlaştırma işletmelere gerçek bir sadakat oluşturma gücü ve daha iyi bir öğrenme deneyimi veriyor.

E-öğrenimde oyunlaştırma, etkili ve enformel bir öğrenme ortamı sağlar ve öğrencilerin gerçek yaşam durumlarını ve zorluklarını güvenli bir ortamda uygulamalarına yardımcı olur. Kullanıcıların ne öğrenmeleri gerektiğini anlamaları için anında geri bildirim sağlar. Oyun sırasında toplanan puanlar, rozetler ve elde edilen başarılar eğitimi mükemmelleştirir.

Oyun tasarım öğelerini hem çalışanlar hem de müşteriler için kullanabiliriz. Küresel olarak örneklerine baktığımızda birçok





Okul

uygulamanın hem kurum içi çalışanlara hem de o kurumun müşterilerine uygulanabildiği versiyonlarına rastlıyoruz. Nike+ Run Club bunun güzel bir örneği. Sadece Nike topluluğunu sosyal anlamda birbirine bağlamakla yetinmiyor, aynı zamanda kişiye özel programları ve oyun aktiviteleriyle markayla tüketiciyi birbirine daha sıkı bir şekilde bağlıyor. OrgLynx dünya çapında bilinen bir başka oyunlaştırma yazılımı. Kurum içerisinde yönetici ve çalışanların ayrı ayrı sisteme tanımlanmasıyla bir ekosistem oluşturuluyor ve görevler, değerlendirmeler, puanlamalar yazılım aracılığıyla yönetiliyor. Çalışanlar, müşteriler, tedarikçiler, sosyal medya kullanıcıları... Tüm bu paydaşlar oyunlaştırma içerisinde yer alabilecek aktörler.

Dünyanın en büyük oyun pazarlarından biri olan Amerika Birleşik Devletleri'ndeki bazı ilginç istatistikleri aktarmak istiyorum. Örneğin artık tüm hanelerin %70'inde video oyunları oynanıyor. Diğer bir deyişle oyunların girmediği ev sayısı çok azaldı. Gençlerin %97'si oyun oynuyor ve bu oyuncuların %40'u kadın. Dört oyuncudan biri elli yaşın üzerinde. Ortalama bir oyuncu, otuz beş yaşında ve on iki yıldır oynuyor. Anketlerde toplanan bilgiye göre çoğu oyuncu hayatlarının geri kalanında oyun oynamaya devam etmeyi umuyor. Çünkü artık oyun oynamak onlar için bir hayat tarzı olmuş durumda. Tüm bu göstergeler oyunların günlük hayatımızda ne kadar önemli bir yere sahip olduğunu gösterirken, çalışanların psikolojileri üzerindeki olumlu etkilerini de vurguluyor. Buradaki psikolojik sonuçlar, oyunlaştırma uygulamalarının insanlar üzerindeki etkilerini anlatmak için de kullanılabilir. Örneğin ustalık ve yeterlilik duyguları, toplulukla ilişki ve uyum, kreatif düşünce, keyif ve akış gibi kontrol parametreleri üzerinden oyunlaştırmanın etkileri ölçülebilir.

İki Temel Belirleyici: Kültürel Uyum ve Nitelikli Personel

Nisan 2019'da Koivisto ve Hamari, çok önemli bir literatür taraması çalışmasına imza attılar ve çalışmanın final değerlendirmesi, oyunlaştırmanın bazı kısıtları beraberinde getirse de çalışan psikolojisi ve performansı üzerinde olumlu yönde etkisi olduğunu ortaya koydu. Oyunlaştırmanın başarısının iki belirleyiciyle şekillendiği tespit edildi. Bu belirleyicilerden ilki, bir amaç için oyunlaştırılan içeriğin şirketin ve çalışanların yapısına ve kültürüne uyumu, ikincisiyse çalışanların nitelikleri. Eğer bu iki belirleyici uygun bir altyapı sağlıyorsa oyunlaştırmanın çalışan performansına doğrudan katkıları gözlemlenebiliyor. Kısaca oyunlaştırmanın profesyonel iş hayatındaki çıktısına, daha gayretli ve yüksek performansla çalışan "nitelikli personel" diyebiliriz. Oyunlaştırma bu anlamda oldukça işe yarıyor çünkü gerçek olaylar güçlü insan duygularını tetikliyor. Bu duygular olumlu kullanıcı deneyimlerine sebep oluyor. Olumlu kullanıcı deneyimleriyse daha iyi katılım, sadakat ve daha yüksek performansa yol açıyor. Aslında tam bir nedensellik ilişkisinden söz etmek mümkün.

Türkiye'de son dönemde bu alanda çok güzel işlere de imza atılıyor. Oyunlaştırma üzerine oldukça dolu bir kongre içeriği sunan Gamification Turkey bu sene 21 Kasım tarihinde İstanbul'da düzenlenecek. Leif Sorensen ve Karen Cham'ın da özel konuk olarak yer alacağı etkinlik, Türkiye ve yakın ülkelerin oyunlaştırma uygulamasından haberdar olmasına ve oyunlaştırma metodolojisinin iş dünyasında ve diğer alanlarda yayılmasına odaklanacak. Zirvenin sloganı da çok etkili seçilmiş: "Oyunlaştırma dünyamızı geliştirecek". Benzer şekilde GamFed'in de yıl içerisinde oyunlaştırma üzerine çok başarılı etkinlikleri oluyor. Bu tip sosyal platformların ve toplantıların oyunlaştırma alanında ilerlemek isteyenler için iyi bir networking ortamı sağlayacağını vurgulamamda da fayda var.

Hangi sektör veya alan olursa olsun, işin içine oyunlar girdiği zaman her şey daha keyifli hale geliyor. Video oyunlarını bir araç olarak kullanarak daha yüksek verimle çalışan nitelikli işgücüne kimsenin hayır diyemeyeceği bir zaman dilimi içerisinde yaşıyoruz. Aşırı disiplinli işbaşı eğitimleri, müfredatı yolundan sapmış teorik kurslar ve benzeri işlevsiz eğitimlerin yerini artık oyunlaştırma teknikleri almaya başladı. Haftalık veya aylık başarıların ölçülebildiği ve bir veritabanı üzerinden denetlenebildiği, şirketlerin yeni süreçlere adaptasyonu için kişiye özel şekilde bile tasarlanabilecek eğitim programlarının ülkemizde de uygulanmaya başlandığını görüyoruz. Henüz emekleme aşamasında olsa da, yakın bir gelecekte işyeri içerisindeki her türlü öğrenme faaliyetinin, bunu tamamen sanallaştırılan platformlarda, oyunlaştırma mekanikleriyle gerçekleştirildiğini göreceğiz. Yaptığımız işi ve çalıştığımız mekânı daha keyifli hale getirebilmek her ne kadar insanların sosyal ilişkilerine doğrudan bağlı olsa da, oyunlaştırmayla biraz yardım almamızda hiç bir sakınca yok. Ay sonunda "Leaderboards" ekranında puanıyla birlikte adının çıkması, her oyun sevdalısının çok hoşuna gidecektir.

Doç. Dr. Erkut Altındağ
Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

Brown, B. - The Psychology Of Gamification: Why It Works (& How To Do It!) www.bitcatcha.com
Dominic A. Video Game Genre, Evolution and Innovation, Eludamos. Journal for Computer Game Culture. 2009; 3 (2), p. 149-176
Duke, R. D. (1980). A paradigm for game design. Simulation & games, 11(3), 364-377.
Eşanu, E. "Gamification: Understanding The Basics", www.uxplanet.org
Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, January). Does Gamification Work?-A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In HICSS (Vol. 14, No. 2014, pp. 3025-3034).
Koivisto, J., & Hamari, J. (2019). Gamification of physical activity: A systematic literature review of comparison studies. In GamiFIN (pp. 106-117).
Warmelink, H., Koivisto, J., Mayer, I., Vesa, M., & Hamari, J. (2018). Gamification of the work floor: A literature review of gamifying production and logistics operations.

 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

Bu Fifa Street değil mi ya? Vallahi de Fifa Street!!





YASİN İLGÜN

FIFA 20

Sokak futbolunu becerebilseler bari

Yıllardır üstüne basa basa her ortamda dile getirdiğim rekabetçi sokak futbolu modu sonunda geliyor dostlar. FIFA'nın bana kalırsa en büyük eksiği buydu. Aslında Pro Clubs isimli herkesin kendi futbolcusunu kontrol ettiği bir oyun modu mevcut ama neredeyse 4-5 senedir herhangi bir değişiklik görmedi desek yeridir. Zaten bu sürümde de bir değişiklik olmasını beklemiyorum, çünkü paranın kaynağı burada değil.

Artık sağır sultan bile biliyor, FIFA parayı oyun satışından ziyade Ultimate Team modundaki mikro ödemelerle topluyor. Bu ödemeler FIFA satışlarını bir süredir solluyor, haliyle tüm yenilikler ve geliştirmeler de bu mod baz alınarak yapılıyor. Bu sebeple FIFA 20'de radikal oynanış değişiklikleri beklemeyiniz efendim. Futbol oynamamış ve izlememiş insanların hazırladığı, yine görev açıklamalarından futbolcu memleketlerine, isimlerine ve takımlarına kadar bin bir hatayla dolu FUT sezonuna kendinizi hazır edin. 2018 Dünya Kupası boyunca en ünlü futbolcuların bile ülkelerini karıştıran, skorları yanlış paylaşan ve bu bilgisizliği oyun içi görevlerle "süsleyen" ekipten futbolun ruhuna uygun içerik beklemek hayalcilikten fazlası değil çünkü.

Yeni Juventus, Piemonte Calcio

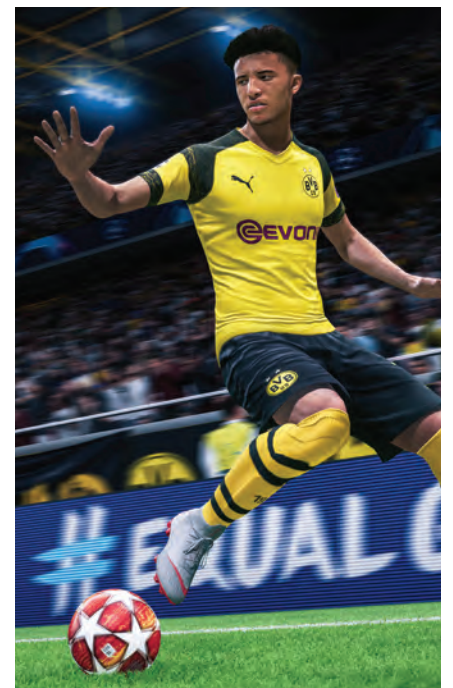
Serie A'nın ve futbol tarihinin en köklü takımlarından biri olan Juventus, bu sezon itibariyle FIFA'da yer almayacak. Daha doğrusu adı Piemonte Calcio olacak, çünkü takımın isim haklarını Konami satın aldı. Zamanında EA Sports'un fahiş ücretler ödeyerek neredeyse tüm lig ve takım lisanslarını sırtına almasının ardından Konami de bir süredir futbol devlerini yanına çekmeye çalışıyordu. UEFA lisanslarını da EA Sports'a kaptırmasının ardından belki de ilk defa rakibine bu alanda sağlam bir darbe vurmuş oldu. Özellikle bunun Juventus üzerinden olması daha da vurucu. Juventuslu taraftarlar Avrupa devleri arasındaki en sadık ve en fanatik kitlelerden biri. Aynı zamanda Avrupa'da satılan FIFA kopyaları arasında taraftarı en büyük paya sahip iki takımdan biri (zirvede Borussia Dortmund yer alıyormuş).

Neyse ki oyuncu isimlerinde bir sıkıntı yaşanmayacak, futbolcular kendi ad ve soyadlarıyla karşımızda olacak. Böylece Juventus'un Türk savunma oyuncusu Merih Demiral'la oynayabileceğiz. Tabii Cristiano Ronaldo'yu da unutmadık... Portekizli yıldız muhtemelen uzun bir aradan sonra bir kez daha puanında düşüş görecek. Geride bıraktığımız sezonda skora katkı konusunda kendi standartlarının altında kalan Portekizli, aynı zamanda takımının EA Sports'a rest çekmesinin ardından politik sebepler dolayısıyla bir ortalama düşüşü görecektir.

Rekabetçi sokak futbolu FUT'u devirebilecek mi?

Oyunun en ilgi çekici yeniliğiyse Volta Football adıyla gelen sokak/kafes futbolu modu. EA Sports bu modu iyi değerlendirirse FUT tahtını kaybedebilir, hatta mikro gelirler şirket rekoru bile kırabilir. Çünkü Volta, o kadar çok oyun içi ödeme ihtimaline sahip ki daha düşünürken sinirlendim. Farklı şehirlerde, farklı kafeslerde maçlar yapabileceğiz ve bu karşılaşmalar 3v3, 5v5 olacaklar.

Rekabetçi oyun modunu da oynamadan yorumlamak haksızlık olur diye düşünüyorum ama her ne kadar çok şikâyet etsem de yeni FIFA'yı da alıp oynayacağımdan da şüphem yok...



TÜR: Spor | **YAPIM:** EA Vancouver, EA Romania | **DAĞITIM:** EA Sports | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 27 Eylül





BLACKSAD: UNDER THE SKIN

Antropomorfizm, yani hayvanların insan şeklinde resmedilmesi sanatta yaygın olan bir tarz olmasına rağmen (bu cümleyi okuyan 100 kişiden 87'sinin aklına poker oynayan köpekler tablosu gelmiştir, iddialıyım) oyunlarda nedense çok fazla örneğini görmüyoruz (Japon oyunlarındaki kedi kızlar sayılmaz mı? - Ö). En son The Wolf Among Us gibi bir güzelliği oynamıştık, şimdiyse Blacksad'le o boşluğu dolduracağız.

Blacksad, İspanyol Juanjo Guarnido (çizer) ve Juan Díaz Canales (yazar) tarafından yaratılmış ve daha çok Fransa'da yayınlanmış bir çizgi roman. Mutlaka başrolünde bir kedinin olduğu bu polisiyenin görsellerine siz de bir yerlerde denk gelmişsinizdir (Fairy Tail'deki Lily bu yaw! - Ö). Runaway, Yesterday gibi güzel macera serilerine imza atan Pendulo Studios ve YS Interactive iş birliğinin meyvesi Blacksad'le o başrole biz geçeceğiz işte.

Uzun zamandır ağız tadıyla insanımsı hayvan olamamıştık, tesadüfe bakın ki yine TWAU gibi işin içinde gizem, araştırma, dedektiflik, suç olayları var. Kahramanımız John Blacksad dandik dunduk boşanma davalarıyla uğraşmaktan sıkılmışken kendisini içinde hem intihar hem kayıp kişi olan bir davayla karşı karşıya bulacak ve biz de ipleri elimize alıp sürüngenlerin cirit attığı suç dünyasına bodoslama dalacağız. Nedense zaten kötü adamları sincap, ceylan gibi şirin hayvanlardan seçmiyorlar.

Normalde Eylül ayında çıkması gereken oyun Kasım ayına ertelendi ama bunlar bizi yıldıramaz, anca istemetre seviyemizi artırır. ■ **ESER**

TÜR: Macera | **YAPIM:** Pendulo Studios | **DAĞITIM:** Microids | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 5 Kasım 2019

MOBILE SUIT GUNDAM: BATTLE OPERATION 2

Japon yapımcıların aklına sızmak istiyorum bazen. Bir sürü süper Gundam oyunu dururken sen Batı'ya en dandiklerini çıkar, sonra "Gundam Batı'da satmıyor" olsun. O robotların uzayda yere düştüğü musou'yu unutamıyorum. Veya oynamadım ama geçen yıl çıkan New Gundam Breaker da rezil ötesi derler.

Neyse, nihayetinde iyi olduğu kesin bir Gundam oyununa kavuşuyoruz. Kesin diyorum çünkü Battle Operation 2 yaklaşık 1 yıl önce Asya'da çıktı zaten ve bayağı beğenilerek oynanmaya devam ediyor. Ha evet, devam ediyor diyorum çünkü Battle Operation 2 oynaması ücretsiz, 6'şar kişilik takımların birbirine daldığı, mücadeleci bir online oyun, çoğu Gundam oyunu gibi tek kişilik değil. Aslında şu an halihazırda İngilizce desteği de var, girip oynayabiliyorsunuz ama Batı'ya resmi olarak çıkış yapacak olmasının daha az latency, daha fazla İngilizce konuşan oyuncu gibi büyük avantajları olacaktır elbette.



Aksiyon bir yapısı var oyunun ama neticede yönettiğimiz şey zebellah gibi bir mecha olduğundan oyunun bir da ağırlığı var. Ayrıca malum, Gundam'daki mecha'lar hem mesafeli hem yakın dövüş konusunda yetkin olduklarından oyunda da hem uzaktan hem yakından aksiyona girmek mümkün. Hem yeryüzünde hem uzayda mücadele ettiğimiz bölümler olduğunu, sürüsüyle modifikasyon seçeneği bulunduğunu, pilotların gerekirse mecha'lardan çıkıp savaşabildiğini de ekleyeyim.

Oyunun Batı'da da tutacağına ve uzun süre kalıcı olacağına inanıyorum, yapımcıların sandığının aksine Batı'da Gundam seven hiç de az insan yok çünkü. Bir de PS4 dışına çıkarsa bir gün şahane olur. ■ **ÖMER**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Bandai Namco | **PLATFORM:** PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019


FINAL

FANTASY VII REMAKE

TARİH *YENİDEN* YAZILIYOR

YAZAN ÖMER AKDAĞ

BİR ÇAĞI DEĞİŞTİREN, BİR NESLE EN DERİNDEN ETKİ ETMİŞ BİR OYUN, AYNI ŞEYİ YENİ BİR ÇAĞ VE YENİ BİR NESİL İÇİN YAPMAK ADINA TEKRAR GELİYOR.

İçimden geliyor ki şöyle geniş geniş *Final Fantasy VII* öveyim. Yaşattığı sayısız unutulmaz andan, epikliğinden, devrimselliğinden, Cloud'dan, Sephiroth'tan, Zack'ten, Tifa'dan Aeirth'ten, One Winged Angel'dan bahsedeyim... Oyunun zamansız efsanelerden sayılmasından, "yapılmış en iyi oyun" sıralamalarında kendine her zaman yer bulmasından, hatta birçok kez o sıralamaların zirvesinde yer almasından dem vurayım. *FF7*'nin bunları ve daha sayfalarca övgüyü hak ettiği objektif bir gerçek ama hayır, bu yazı ona dönüşmemeli.

Çünkü *FF7 Remake* sadece 1997'de çıkan *FF7*'yi oynamış o eski oyuncuların gönlünü hoş etmek için yapılan bir oyun değil. Bu eski-yeni bütün oyuncuları hedefleyen, *Cyberpunk 2077* gibi diğer devasa oyunlar dururken E3'te aday olduğu bütün ödülleri toplamış, büyük, çok ama çok büyük bir proje. Görsellik, savaş sistemi gibi teknik konularda aşmış gitmiş olması bir yana öyle geniş bir içeriğe sahip olacak ki oyunu bölüm bölüm yayınlamak zorunda kalıyorlar ve sadece ilk bölümü bile iki bluray'den oluşacak. Görülmemiş büyüklükte bir prodüksiyon *FF7 Remake*.

Öncelikle her önemli *Final Fantasy* yazısının klasik bilgilendirmesiyle başlayayım: Ana *Final Fantasy* oyunları birbirinden bağımsızdır. Üç, beş, sekiz, on, herhangi birini direkt açıp oynayabilirsiniz, komple farklı oyunlardır. "1000 yıl sonrasında geçiyor", "alternatif evreninde geçiyor" vs. gibi bir şey değil kast ettiğim, isimleri hariç tamamen her şeyleriyle başkadırlar yani. *Final Fantasy VII* de öyle, dolayısıyla *Final Fantasy VII Remake* de öyle. *Final Fantasy*'yle ilgili arkadaşlar, seviliyorsunuz ama siz bir kenara geçin, sen sevgili *Final Fantasy*'yle alakası olmayan beyefendi/hanımefendi, bu oyun en az eski *FF*'ciler kadar senin için de yapılıyor, onu söylemeye çalışıyorum.

Çap

Şöyle bir matematik vereyim. Oyun bölüm bölüm yayınlanacak, toplamda kaç bölüm olacağı henüz belli değil. Bu 3 Mart 2020'de çıkacak olan ilk bölümün tamamı, *FF7*'nin sadece ilk birkaç saatinin geçtiği Midgar şehrinde geçecek ve dediğim gibi, bu ilk bölüm 2 bluray disk formatında gelecek! Şu ana kadar 2 bluray olarak çıkmış tek oyun var o da *Red Dead Redemption 2*, öyle söyleyeyim! Yanlış anlamayın, "oyun *RDR 2* kadar iyi olacak" demiyorum, ona zamanı gelince bakılır. Bahsettiğim büyüklük, ve görünen o ki büyüklük olarak *FF7 Remake*'in sadece ilk bölümü *RDR 2*'ye yakın bir çapta olacak!

Farazi konuştuğumun farkındayım, oyun geniş geniş programlanmış, 5 dakikalık şarkı 1 GB'lık kaydedilmiş, diskin birine yapımcının biri 25 GB'lık "ödev" klasörünü atmış da olabilir. Sonuçta bu ilk bölümün ne kadar oyun süresi sunduğunu, neler içerdiğini vs. bilmiyoruz. Ama şahsi konuşayım, *FF7*'nin hayranıyımdır ve her yeni bilgiye, videoya "bu oyun en iyisini, en büyüğünü hak ediyor, lütfen batırmayın" şeklinde yaklaşıyorum, ona rağmen ben şu an için ikna olmuş durumdayım. Ben bile bu kadar pozitifsem hiç *FF7* oynamamış olanların hem kalite hem çap olarak en üst düzey bir oyun beklememeleri için bir sebep yok derim.

FF7 Remake konusunda bu kadar pozitif olmamın sebeplerinin en büyüklerinden biri de Square Enix'in yıllardır tam anlamıyla birlikte çalışmamış yıldızlar kadrosunun *FF7 Remake* için tekrar bir araya gelmiş olması: Yoshinori Kitase, Tetsuya Nomura, Kazushige Nojima gibi isimler hep işin içinde. 2000'lerin başında şirketten ayrılan efsane bestecimiz Nobuo Uematsu bile projenin içinde yahu daha ne olsun!?

Bölüm ama nasıl bölüm

Şu bölüm bölüm yayınlanma meselesini biraz açmak istiyorum. O "episodik" lafını duyduğum an bir tüylerimin diken diken olduğu doğrudur. Bir RYO'dan bahsediyoruz neticede, Telltale oyunları gibi 2-3 saatlik bölümlere mi ayrılacaktı koskoca *FF7*? Neyse, öyle olmadığını öğrendik sonuç olarak, ilk bölüm tahminlerim beni yanıltmıyorsa 20-30 saatlik bir ana hikâye, 100 saati



Cure bas Cure! Canın çıkmış hâlâ Fire mayır...



Midgar ve Midgard

Midgar FF7 dünyasının en büyük ve en önemli şehri. Tahmin edebileceğiniz üzere Nors Mitolojisindeki Midgard'dan esinlenilmiş.

Kelime anlamı olarak "orta dünya" anlamına gelen Midgard, mitolojideki 9 düzlemden biri. Diğer düzlemlerden denizler ve çöllerle soyutlanmış bir yer. Buz devlerinin kralı Ymir'in bedeni üzerine kurulmuş ve ondan besleniyor. FF7'deki Midgar da büyük bir çölle çevrelenmiş durumda ve gezegenin enerjisini alıp onu kullanılabilir enerjiye çeviren Shinra şirketinin merkezi konumunda. Ayrıca şehir yeryüzündeki varoşları haricinde yukarıdaki metal bir tabaka üzerine kurulu, farklı işlevleri olan 8 sektöre bölünmüş durumda ki bu da mitolojiyle paralellik gösteren bir diğer unsur.


Oyunun son derece karanlık bir dünyası var. Aerith de olmasa bu dünyada içimizi yumuşatacak bir şey kalmayacak resmen.

Seslendirmeler

FF7 seslendirmeye sahip olmayan bir oyundu ancak ana yazıda da bahsettiğim gibi FF7 Compilation adı altında oyunun bir sürü yan ürünü çıktı ve bunların birçoğu seslendirilmişti (Kingdom Hearts'larda da vardı bazı FF7 karakterlerinin seslendirmesi). Doğal olarak insanların alıştığı, beklediği seslendirmenler var ancak FF7 Remake'in seslendirme kadrosunun değiştiği açıklandı. Örneğin Cloud'u artık Steve Burton değil Cody Christian, Sephiroth'u George Newbern değil Tyler Hoechlin seslendiriyor.

Eski seslendirmenler çok yakışıyordu ama yenilerinin de gayet şahane olduğunu düşünüyorum şahsen. Ama alıştığı sesleri görmek isteyenler Operation Reunion adında bir Change.org kampanyası başlattı. İstedikleri seslendirmenin değişmesi değil, eski seslendirmenlerin de DLC olarak satılması. Duygusal olarak istediklerini anlayabilmekle beraber bunun maliyeti karşılamayacak bir proje olduğu açık. Yenilere ısınmaya bakın derim yani.

Ha bu arada Japonca seslendirmenler değişmiyor, oyunu öyle oynayacaklara sıkıntı yok ama şahsen her Japon oyununun değil ama Final Fantasy'lerin kesinlikle her zaman İngilizce seslendirmeyle oynanması taraftarıyım.

aşkın da ek içerikle gelecektir. E ama zaten *FF7* de aşağı yukarı o kadar sürüyordu, var mıydı episodikliğin manası?

Başka açık dünya RYO'larla kıyaslayarak anlatayım. *FF7*'deki boss sayısı örneğin *The Witcher III*'tekinden 3-4 kat fazladır. Normal düşman çeşitliliği de aynı şekilde, en az üç kat fazladır (tekrardan belirtmek isterim ki kalite olarak kıyaslamıyorum, sayısal kıyaslamalar bunlar sadece). Çünkü *FF7* sıra tabanlı bir oyun, sıra tabanlı sistemi elbette seviyorum, onun da kendine ait bir stratejik derinliği ve kompleksliği var ama öte yandan bol bol düşman ve boss koymak o zamanlar, o sistemle nispeten kolaydı. Tam burada da eski bir oyunu yeniden yapmanın zorluğu devreye giriyor. *FF7 Remake* gerçek zamanlı, sapına kadar modern bir dövüş sistemiyle geliyor ve bu sistemde farklı düşmanlar, farklı boss'lar yapmak çok çok daha zor. Ama yapımcılar "bu sistemde yapması daha zor, boss ve normal düşman sayılarını azaltalım" da diyemezler çünkü onu yaptıkları an eski oyunun anısına ve hayranlarına ihanet etmiş olurlar. Ki yapamazlar da zaten, o her bir normal düşmanın ve boss'un oyunun lore'unda, hikâyesinde bir yeri var, kolay kolay çıkartamazlar. Üstüne üstlük yapımcılar en başından beri bunun *FF7*'yi daraltmak bir kenara, genişletecek bir oyun olduğunu söyleyip duruyorlar.

Bir de bunların üstüne E3'te yayınlanan boss dövüşü videolarını gözünüzün önüne getirin (izlemediyseniz de hadi bir koşu). Cloud ve Barret, örümceğimsi bir robota karşı savaşıyorlar, güçlü saldırılardan korunmak için sipere giriyorlar, saldırı altında olmayan karakter robotun o güçlü saldırısını bölüyor, karakterin biri düşman tarafından tutsak ediliyor, onu diğer karakter kurtarıyor, robot duvarlara tutunarak bölgesini ve pozisyonunu değiştiriyor vs. Dümdüz karşılıklı bir dövüş söz konusu değil yani. Eğer her boss dövüşü böylesine özenli ve kendine ait mekaniklere sahip olacaksa, *FF7*'deki her boss dövüşü ve hatta daha fazlası da *Remake*'te yer alacaksa... Vay diyorum ki ne vay...

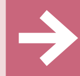


Midgar'dan çıktıktan sonra

Bir de mesela yerleşke konusundan örnek vereyim. Örneğin *The Witcher III*'te 2 büyük şehir, birkaç da küçük köy vardı. Veya *FF15*'te de ufak tefek köyleri saymazsak rahat rahat dolanabildiğimiz büyük yerleşke sayısı 2'ydi. *FF7*'de irili ufaklı yerleşke sayısı tam 15 çünkü yerleşkeler de aynı şekilde, eskiden yapılması kolaydı. Sabit kamera açısı sağ olsun, tek açıdan modelliyordunuz bitiyordu. İçeriği de çok önemli değildi, girip 2 potion alıp köy ekonomisine katkı yapıyor, yolumuza bakıyorduk. *Remake*'te bu yerleşkeleri komple yapmaları ve yan görevlerle vs. renklendirmeleri gerekecek. Ki şu da var; örneğin *The Witcher III* tek bir kıtanın tek bir bölgesinde geçiyordu; mimariler, kültürler, yerleşkeler arasında çok değişmiyordu. *FF15*'te ve diğer açık dünya RYO'larda da durum benzerdir. *FF7*'de endüstri şehrinden Çin usulü geleneksel köye, orta çağ Avrupa'sı tarzı kasabadan Güney Amerika tarzı sahil köyüne acayip bir çeşitlilik söz konusu. *Remake*'te bunları modern şekilde tasarlamak zor diye çıkaramazlar, olmaz, yapmak zorundalar ve bu çok ama çok büyük bir iş.



Yapacağımız hafif saldırılar çok az hasar verecek, asıl hasarı bunları ağır saldırılarla birleştirdiğimiz kombolarla yedireceğiz. Silahtan silaha değişen bu ağır saldırılar ATB barından götürmeyecek ama bu barı kullanan daha güçlü özel saldırılarımız da elbette ki bol bol olacak.



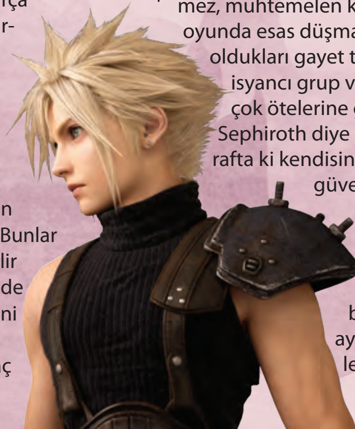
Anlatabildim mi *FF7 Remake*'in neden tek parça halinde yapılmasının mümkün olmadığını? Square Enix yapabileceğinin en iyisini ve en gelişmişini yapmak istiyor, o nedenle oyunu iri parçalar halinde sunacak olmaları çok doğru bir karar aslında. Hem acelesi olmayanlar bütün bölümler çıktıktan sonra koleksiyon paketini ucuza alır canım, fena mı? İşte bir 10 yıl falan beklemeleri gerekir ama olsun (sallıyorum tabii).

Bu arada şahsi tahminim oyunun toplam 3 parça olacağı yönünde. İlk bölümün ful Midgar'da geçeceği kesin zaten. *FF7*'nin dünyası 2 büyük kıta ve başka bir sürü ufak tefek adadan oluşur. İkinci parça ikinci kıtayı, üçüncü parça da üçüncü kıtayı kapsar, adaları aralarında kardeş payı ederler, mis gibi olur. Hoş arada *FF7*'nin geçmişini anlatan süper yan oyun *Crisis Core*'u da baştan yapıp 2 buçuğuncu parça olarak piyasaya sürerlerse de şaşırmam (ve hiç de şikâyet etmem).

Ha evet bu arada, *FF7* kendi başına bir oyun olarak kalmadı. FF7 Compilation başlığı altında devam filmi (Advent Children), geçmişi veya geleceği anlatan yan oyunları, animeleri çıktı bir dolu. Bunlar *FF7 Remake*'e ne derece dâhil edilir bilmem ama ne *Crisis Core*'un ne de diğerlerinin dâhil edilme ihtimalini yüksek görüyorum. Ama *FF7*'de altyapısı çok da işlenmemiş birkaç önemli öğe var, onlara daha fazla değinileceği kesin (Jenova'nın kökenleri gibi).

Jölelerle dolu bir dünyada jöle fiyatları yüksek olmasa gerek

Yerim bol diye geniş geniş muhabbet ediyorum da oyunun kendisinden bahsetmek de güzel olabilir sanki artık :) Cloud Strife adındaki bir eski askeri yönetiyoruz. Merkezi Midgar şehrinde olan Shinra şirketi gezegenin enerjisini kullanılabilir enerjiye dönüştürüyor ve Shinra karşıtı çeşitli örgütler türemiş durumda. Cloud da oyunun başında bu örgütlerden birinin, Avalance'ın yanında Shinra'ya düzenlenen bir saldırıya katılıyor. Shinra, ve onun özel koruma birliği Turks (evet isimleri Türkler, neden bilinmez, muhtemelen kulağa şekilli geldiği için) oyunda esas düşmanlarımızdan biri (ve "kötü" oldukları gayet tartışmaya açık) ama hikâye isyancı grup vs. büyük şirket olayının çok ötelerine gidiyor elbette. Ha bir de Sephiroth diye bir eleman dolanıyor etrafta ki kendisine eleman dediğim için can güvenliğimden endişe ettim şu an. Cloud'la Sephiroth'un arasında oyun tarihinde kolay kolay rastlamayacağınız derinlikte bir ilişki, bir bağ var, bu ikisi birbirinden ayrı düşünülemez. Sebepleriniyse oyunu oynayınca



PS4'e mi özel?

FF7 Remake şu an için sadece PS4'e duyuruldu ama videolarda "önce PS4'te" gibi bir ibare var ve Xbox Almanya'nın vs. yaptığı birkaç sızıntı oyunu Xbox One'a da geleceğine işaret ediyor. Ayrıca yönetmen Tetsuya Nomura'nın FF7 Remake özelinde söylemediği "önce tek bir platform için yapabildiğimizin en iyisini yapalım, port'ları sonra hesap ederiz" şeklinde bir anlayışı var. Yani evet, FF7 Remake'in PS4'e özel kalmaması, Xbox One'a ve PC'ye de çıkması muhtemel bana sorarsanız. Ama bunlar direkt 3 Mart 2020'de değil de daha sonra düşecektir diye tahmin ediyorum. Ayrıca FF7 Remake'in sonraki parçalarının çıkacağı sıralarda yeni nesil konsollar da piyasada olacaklardır, dolayısıyla bu 3 Mart'taki ilk parça da, sonraki parçalar da hem bu nesil hem de gelecek nesil konsollara kesin gelirler.



Cross-slash Cloud'un en ikonik saldırılarından. Çok tatlı olmuş Remake'teki hali de.



görürsünüz artık.

FF7'nin hikâyesi sırf iki paragraflık özetini bile okusanız muhteşemdir, bunun komple bir oyuna dönüştürülmüş hali daha da muhteşemdir. Bu hikâyeyi aynı etkileyicilikte sunup sunamayacakları zaten şu an en büyük soru işareti ama dediğim gibi, ben olumlu duygular içindeyim. Üstelik yine dediğim gibi, oyunun hikâyesini genişleterek sunacaklar ki bu benim gibi eski oyunu oynamış birine nostalji dışında yeni heyecanlar verme açısından çok önemli bir nokta.

Bir örnek mesela: Yayınlanan küçük hikâye parçacıklarında, Cloud ve Aerith'in (Aerith bir diğer ekip üyemiz ve son derece önemli bir karakter) şehirde siyah bir dumanla çevrelendiğini görüyoruz. "Watchmen of Fate" adı verilen bu... şeyler nereye gidersek gidelim karşımıza çıkabilecekmiş, ne olduklarını şu an için bilmiyoruz. Öyle bir şey orijinal oyunda yoktu ve ne olduklarını, hikâyeye katacaklarını merakla bekliyorum. Sonra mesela Cloud yayınlanan videolarda Sephiroth'un hayalini mi, illüzyonunu mu, bir şeyini görüyordu ki orijinal oyunda o noktada öyle bir şey olmaması gerek. Bu tip "çok mu değiştiriyorlar ki" endişesinden çok "abov neler oleör" hissi yaratan daha görmediğimiz neler neler vardır... Ha bu arada orijinal oyunda yer alan ama çok işlenmemiş sürüyle yan karakter var ki yayınlanan fragmanlarda bir kısmını beklenmedik derecede bol görüyoruz, onların da daha fazla işlenmesi için güzel bir fırsat *Remake*.

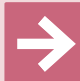
Adam zamanında "ben sadece bir anı olarak kalmayacağım" demişti zaten.



Cloud, Aerith, Tifa, Barret, Red XIII, Cait Sith, Cid, Yuffie ve Vincent

FF7'de toplam 9 karakterimiz vardı. İlginç bir şekilde bunların 2'si (Vincent ve Yuffie) opsiyoneldi, doğru yerlere uğramazsanız hiç onlarla karşılaşmıyordunuz bile ki hem önemli hem de çok sevilen karakterlerdir ikisi de. *FF7 Remake*'te öyle olmayacaklarmış, er ya da geç, doğru zamanda doğru yerde bulunamasak bile bir şekilde ekibimize katılacak bu ikisi.

FF7'de her karakterin bambaşka oynanışa sahip olduğunu söylemek



Tartışmalı Konular

FF7'nin, zamanı için hiç de göze batmayan ama günümüzün (daha iyi veya daha kötü olduğu konusunda yorum yapmayacağım) daha "hassas" dünyasına iyi gitmeyecek bazı geyik sahneleri vardır. Mesela Cloud'ın gay vücut geliştiricilerin arasında kaldığı sahne efsanelerden. Yapımcılar o günün dünyasıyla bugünün dünyası arasında farklar olduğunu, Remake'te bu tip konularda daha duyarlı davranacaklarını dile getirdiler. Orijinal oyundaki bazı sahneleri Remake'te göremeyecek olmak üzücü ama yapacak bir şey yok artık. Bu arada eskisini oynamış olanlar merak etmesin, Cloud'ın kız kıyafeti giymek zorunda olduğu süper bölüm yine olacak. Hoş orada ağır fantezilerin döndüğü bir geneleve sızmak için yapıyorduk bu işi, o bölümü ne derece değiştirirler meçhul.

Bir de... Lafı evirip çeviremeyeceğim, doğrudan söylemek gerekirse Tifa'nın göğüsleri meselesi var. Final Fantasy "oyunlara memeli hatunlar koyalım da millet tav olsun" anlayışında bir seri değil (çoğunlukla), Tifa var işte seride büyük göğüslü istisnalardan. FF7, Square'in FMV'leri, yani render'lı ara videoları ilk kez kullandığı oyun ve doğrusu bu oyunda biraz ne yapacaklarını bilmeden hazırlamışlar FMV'leri. Hani güzeldirler ama FMV'lerin ustaca kullanımını FF8'de çözdüler asıl, FF7'dekiler o kadar değil. Neyse, bu FMV'lerde Tifa'nın göğüslerinin uçuşması sevgi veya antipati kaynağı olmuştur hep ki Square daha sonra da o tip bir işe girişmedi zaten. FF7 Remake'te de yarı geyik yarı ciddi bu işin nasıl olacağı merak ediliyordu, öyle bir şey olmayacakmış. Oyunlarda da animelerde de hiç sevmem zaten sırf oyuncuyu/izleyici tavlamak için yapılan bu hareketleri, fizik kurallarına uyulacağı kararını çok doğru buldum o yüzden. Ha bu arada evet, Remake'te de Square Enix uzun süre sonra FMV kullanacak. Hoş artık çok da bariz farkı yok oyun için grafikle FMV'nin ama hoş bir detay yine de.

Bir merak edilen konu da oyunun yaş sınırının ne olacağı. FF7, diğer ana FF'lerin aksine karanlık ve kanlı bir oyundur ki az buz değil, ciddi boyutlardaki bir şiddetten bahsediyorum. Ayrıca Cid ve Barret bayağı küfürlü konuşurlar, seslendirme yokken küfür yerine #$^& falan yazmaları yetiyordu ama şimdi yetmez. Yani ya tonu yumuşatacaklar ya da oyunu +18 yapacaklar. Lütfen ikincisi olsun...

The Night Sky Prince

Final Fantasy'ye odaklanmış sü–per bir YouTube kanalı. Bu yazıdaki bilgileri ve fikirleri toparlamamda çok yardımcı oldu, buradan saygılarımı iletmek istedim. FF seviyorsanız takibe alın derim.

Aeris-Aerith

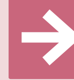
Ekibimizin ve Cloud–Tifa–Aerith aşk üçgeninin üyelerinden Aerith'in sağda solda Aeris olarak anıldığına şahit olabilirsiniz. Çünkü orijinal oyunun Batı versiyonunda adı öyleydi, ben de Aeris diye bilip sevdim kendisini ama ismi aslında Aerith, "earth" kelimesini çağrıştırması için özel–likle o şekilde isimlendirilmiş. "Aeris" zamanında yapılan bir çeviri hatası.

çok da mümkün değil. Her karakterin belli yatkınlıkları vardı ama "materia" adındaki kristallerin üzerine kurulan sistem içinde kime hangi materia'ları verirseniz o karakter o işi layığıyla yerine getiriyordu.

Remake'te bu değişecek

FF7 Remake'te savaş sistemi tam ama tam da olması gerektiği gibi. Nasıl oyun genel olarak hem eski hem yeni oyuncuları kucaklamaya çalışıyorsa savaş sistemi konusunda da aynı şey geçerli. Gerçek zamanlı, modern bir sistem söz konusu ama eskinin sıra tabanlı sistemine bağlı olanları da mutlu edecek dokunuşlara sahip.

Öncelikle standart aksiyon/RYO komutlarına sahibiz. Normal veya güçlü saldırılar gerçekleştirebiliyor, dodge yapabiliyor, blok alabiliyoruz.



Çok enteresan bir detay olarak zıplama seçeneğimiz yok. Diğer bütün aksiyon/RYO'ları düşünüyorum... *FF15, Kingdom Hearts, Nier: Automata, The Witcher, Dragon Age*... Hepsinde efektif veya değil, bir şekilde zıplama seçeneğimiz vardı. Bir tek *Souls* oyunları geliyor aklıma savaşlarda zıplamadığımız. Bu oyuna bir ağırlık ve diğer bütün aksiyon/RYO'lardan farklı bir his verecektir ama sınırlanmış hissedip hissetmeyeceğimizi oyunu denediğimizde görebileceğiz ancak.

Savaşlarda ekibimiz 3 kişiden oluşuyor ve gamepad'deki tetik tuşlarıyla anlık olarak diğer karakterlere geçiş yapabiliyoruz. Farklı düşmanlara farklı karakterler daha etkili olacak elbette ki, söylemeye bile gerek yok. *FFX*'teki gibi savaşın içindeki ekip üyelerini dışarıdakilerle değiştirdiğimiz bir sistem olmasını beklemiyorum, aksiyon yapıya uyduramazlar o mekaniği muhtemelen ama belli de olmaz, kesin konuşmayayım.

Her karakterin oynanışı, orijinal oyundakinin aksine, tamamen farklı. Cloud o hayvani Buster Sword'uyla yakından dalarken Barret koluna monte tüfeğiyle uzaktan saldırıyor, Aerith büyü ağırlıklı gidiyor mesela. Bu karakterler arasındaki farklılığın örneğin *DMC* gibi uzmanlaşmaya dayalı bir oyundaki kadar büyük olmasını beklememek gerek. Ben daha çok *Dragon Age: Inquisition* veya *FF15* ayarında bir çeşitlilik bekliyorum (*FF15*'te farklı karakter yönetme opsiyonu sonradan gelmişti). Ki düşündüğünüz zaman aksiyon/RYO'ların çoğunluğu tek karakter üzerinden ilerler veya çok karakter varsa farklılıklar minimal olur. *FF7 Remake*'in 9 karakteri ayrıştırma çabasını takdir ediyor ve sonuçlarını merakla bekliyorum. Şu an 2'sini biraz detaylı (Cloud ve Barret), 2'sini biraz yüzeysel gördük sadece (Aerith ve Tifa).

Ama dediğim gibi bu sıra tabanlı sistemin getirdiği seçenek bolluğunu sevenleri de mutlu etmeye çalışan bir yapım ve sadece gerçek zamanlı bir yapı olsaydı *FF7*'nin savaş sisteminin özünden, derinliğinden çok şey giderdi.

Durdurulabilirimsi gerçek zamanlı

ATB isimindeki bir barımız var (Active Time Battle). Bu kendi kendine zamanla doluyor, doluş hızını başarılı saldırı yaparak vs. hızlandırabiliyoruz. 1 ATB barı dolduğunda (oyunun başında sanıyorum ki 2 tane var ama zamanla artacaktır) oyunu Matrix'vari çok şekilli bir efekt eşliğinde dondurabiliyoruz ve bu sırada yetenek, büyü veya eşya seçiyoruz. Yani ne *FF15* veya *Kingdom Hearts* gibi komple aksiyon, ne de *Baldur's Gate* vs. gibi oyunu istediğimiz an durdurabildiğimiz bir yapı söz konusu. Tabii oyunu fazla durdurmak istemeyenler için bol bol kısayol atama seçeneği de var, o ayrı. Kısacası kulağa çok dengeli, çok güzel bir sistem oturtmuşlar gibi geliyor ama kulağa geldiği kadar keyifli olacak mı, ona da bakacağız artık.

Şu an meçhul olan şeylerden biri summon'lar. *FF* serisinin summon'larının epikliği ünlüdür, *FF7*'de de bunlardan tam 16 tane var. *FF7*'de bunları çağırırdınız, şık bir animasyon eşliğinde saldırırlardı, giderlerdi. Şimdi savaşlar aksiyon bir yapıdayken bu aksiyonu bölmek istemeyecektir yapımcılar. *FF15*'teki gibi az sayıda ve nadiren gelen summon yapısını da kullanmayacakları belli çünkü oyunun Deluxe Edition'ında 2, en üst



Cloud aslında motosikleti tercih eder ama... Bu arada silahtaki yeşil noktaya dikkat. Taktığımız materia'lar direkt üzerimizde görünecekler.





Jessie gibi fazla işlenmemiş çok karakter vardı FF7'de. Remake'te muhabbet koyulaşacaktır.





"CLOUD, BANA BİR İYİLİK YAP VE KAÇ. UZAKLAŞMAN GEREK, YAŞAMAN GEREK..."
- SEPHIROTH

edisyonu 1st Class Edition'daysa bunlara ek olarak 1 tane summon var ki bu üçü ana oyunda yoktu bile. Yani ek edisyonlarda bile 3 tane veriyorlarsa summon sayısı azalmayacak, bilakis artacaktır. *FFX*'te ve yan oyun *FF: Type-0*'da summon'ları bizzat kontrol ederiz, öyle bir yapı mı getirirler dersiniz? İlginç olabilir ama onlar da 9 karakterin üstüne bir sürü farklı oynanış demek. Bilememekteyim şu an yani nasıl olacak.

Gelsin gil'ler

FF7 Remake'in sadece ilk bölümünün şimdiye kadar en çok satan *FF* olacağını öngörmek zor değil. *FF7* halen en çok satmış *FF* olma rekorunu koruyor ki o PS1'in ömrünün ortasında çıkmıştı, *FF7 Remake* PS4'ün ömrünün sonlarında çıkıyor (iki konsol da yaklaşık aynı sayıda sattı). PS1 zamanında korsanın çok daha yaygın olduğu da malum ama ona rağmen örneğin *FF15* bile çeşitli sebeplerle *FF7* kadar satamadı. Square Enix'in bu oyunu yapabileceği en iyi şekilde yapmak için bir sebebi de para kısacası. İlk bölüm çok iyi olsun, kitleleri tavlasın ki sonraki bölümler de keseleri doldursun isteyeceklerdir.

Şimdilik sanıyorum söyleyeceklerim bu kadar. Umarım *FF7*'yi oynamış olan şanslı kitleyi bu oyunun onlar için de olduğu, bu oyunda özledikleri şeyi fazlasıyla ve daha da iyi hale getirilmiş şekliyle bulacakları konusunda az da olsa ikna etmeyi; oynamamış olanları da tarihin en epik oyunlarından birini daha da muhteşem şekilde ilk kez yaşama konusunda az da olsa gaza getirmeyi başarmışımdır. Square Enix'e kırgınlığım çoktur, beni çok hayal kırıklığına uğrattılar ama onlara uzun uzun yıllardır ilk kez bu kadar temiz bir şekilde güveniyorum. Beni haksız çıkarmayın!

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Square Enix | **PLATFORM:** PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 3 Mart 2020 (ilk bölüm)

142



İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Assetto Corsa: Competizione	8+	77
Blood & Truth	8	80
Bloodstained: Ritual of the Night	9	77
Cities: Skylines - Campus (DLC)	7	-
Conan Unconquered	5	63
Cooking Simulator	8	64
Crash Team Racing: Nitro-Fueled	7	80
Devolver Bootleg	7	69
DOTA: Underlords (EE)	-	-
Heavy Rain	7	75
Irony Curtain: From Matryoshka with Love	7+	84
Journey	8	-
Layers of Fear 2	6+	70
Minion Masters	7	-
MotoGP 19	8	76
My Friend Pedro	7	80
Observation	6+	79
Outer Wilds	8	85
Resque HQ: The Tycoon	7	-
The Swords of Ditto	6	76
Tom Clancy's The Division 2 (Upd.)	-	-
Trover Saves the Universe	7	79
Vader Immortal	9	78
Warhammer: Chaosbane	5	69

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.

İNCELEMELERDE BU AY





OGZ TAKIMI



İHSAN C. ASMAN

Konferanslar, workshoplar, tezde ilerlemek falan derken epey yoğunlaşan birkaç ayın sonrasında gündeliğim biraz daha dengelenebildi neyse ki. Üstelik Finlandiya yazı muhteşemmiş, gölüyle deniziyle bizim güney kıyıları tadında takılmaktayım bir süredir. Öte yandan uzundur canım 30 saatin üstünde vakit ayırabileceğim oyunlara girişmek istiyor ama bir türlü de cesaret edemiyorum. Tam vaktim olacak derken bu sefer de Türkiye'ye geri dönüyorum, hasret gidermek, eş dost ziyareti derken gene başka bahara ertelenecek uzun süren oyunlar :)

SAYILARLA

33
Temmuz ayında gördüğüm en yüksek sıcaklık değeri.

9
30 yaşımı doldurmam için beklemem gereken ay sayısı.

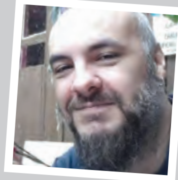
1.13
Yaz indirimlerinden sonra Steam cüzdanımda kalan para.

ÜÇ ÖNERİ

KINGDOM COME: DELIVERANCE: Henüz 4-5 saat oynadım (ki 1-2 saat sırf zar oyununa sardım haha) ama yıllardır beklediğim RYO buymuş gibi hissediyorum. Üstelik şahane Türçeleştirilmiş.

CRASH BANDICOOT: N. SANE TRILOGY: Gerçekten çok iyi olmuş, Crash oynamamak için kimsenin bahanesi kalmadı artık. Ama bir gamepad alınız öncesinde.

KEEP TALKING AND NOBODY EXPLODES: Eşiniz ve dostunuzla bomba imha etmeye çalıştığınız basit ama inanılmaz eğlenceli bir oyun.



ESER GÜVEN

Size de oluyor mu bilmiyorum ama ben bu aralar 'acaba oyun mu oynayayım, yoksa boş verip dizi mi izleyeyim, ya da zaten hava sıcak, şöyle hiçbir şey yapmadan pencerenin önüne yatıp esinti mi bekleyeyim' diye düşünürken buluyorum kendimi. Fark ettim ki bu havalarda kendimi bolca dışarı atasım oluyor bilgisayar başında oturmak yerine, akşam yürüyüşüne çıkıp birer dondurma yemek (karadutlu, limonlu) Ice Cream Tycoon oynamaktan daha cazip sanki. Bilemedim. Havalar serinleyince düzelirim herhalde.

SAYILARLA

1364
Hâlâ daha en sevdiğim üç cihazın sayı toplamları. İpucu vereyim belki anlarsınız: 800, 64 ve 500.

24
Koleksiyonumdaki İngilizce ciltli Richard Laymon sayısı. Benden başka Laymon koleksiyoncusu yoktur herhalde buralarda.

19
Bir tanecik kedim Pisitoş'un Temmuz ayında kutladığımız yaşı. Tamam tamam söylemeyin, ben de biliyorum çok yaşlı olduğunu.

ÜÇ ÖNERİ

GLASS MASQUERADE: Başkalarını bilmem ama bu tuhaf yapboz oyununu oynarken benim acayip kafam dağılıyor, günde bir bulmaca çözüp çıkmalı.

ATOM RPG: Yeni izometrik Fallout deyip milletin başının etini yemeye gerek yok, yapılmışı var. Hâlâ oynamadıysanız sizin kaybınız.

EYE OF THE BEHOLDER: Kafaya koydum, bu hafta tekrar başlayacağım oynamaya. Siz de gaza gelin, beraber başlayalım.

52

Wolfenstein YOUNGBLOOD

BORDERLANDS OLMAYA ÇALIŞIP BECEREMEYENLERDE BUGÜN...

YASİN İLGÜN

W*olfenstein* serisinin yeri bende o kadar ayrı ki anlatamam. *Outlaws*'la birlikte bilgisayarda oynadığım ilk oyunlardan biriydi ve yeni seri de canavar gibi gidiyordu bence. Ancak *Youngblood*'la geriye dönük, serinin ruhuna aykırı bir adım atılmış.

Öncelikle *Wolfenstein* hayranı değilseniz *Youngblood*'la aranıza mesafe koyun derim. Oyunun, bildiğimiz *Wolfenstein*'ların aksine looter shooter tarafı ağır basmakta ve oyun en zor seviyede bile pek de zorlayıcı değil. Çok az bölüm/harita var ve düşmanlar sürekli olarak aynı sayıda ve aynı yerde doğuyorlar. Bir mekândan biraz uzaklaşırsanız da hepsi yine yeniden doğuyor. Oyunun eşya toplama kısmı da pek çok oyuncuyu kanser edebilir, çünkü etraftaki şeyleri toplayabilmek için sürekli "topla tuşuna" basmak gerekiyor ve bu eşyalara da nokta atışı bakmak lazım. Bu *The New Colossus*'ta da farklı değildi aslında ve beni rahatsız etmiyordu ancak *Youngblood*'un yarısı eşya, altın, mermi toplamakla geçtiği için bu sefer rahatsız edici olmuş. Yani elindeki en zayıf, oyuncuyu bayan mekaniği oyunun ana temalarından biri yaparsan kendi bacağına sıkmış olursun sevgili MachineGames.

Wolfenstein: Youngblood'da B.J. Blazkowicz'in ikiz kızları Jess ve Soph'la oynuyoruz. Blazkowicz İkizleri, babaları Paris'te ortadan kaybolunca onu bulmak için peşinden gidiyorlar. Güç zırhı kuşanan ikizlerimiz Brother isimli üç kontrol noktasını ele geçirdikten sonra da Lab X isimli bir bölgeye saldırı düzenliyor. Evet, aslında tüm hikâye bu. Toplasanız 10 küsur bölümlük bir macera var karşımızda, çoğu bölüm de aslında kısacık. *Youngblood* co-op olması dışında sadece ama sadece bir DLC gibi hissettiriyor ne yazık ki. Kendi başına satılmayı hak etmiyor.

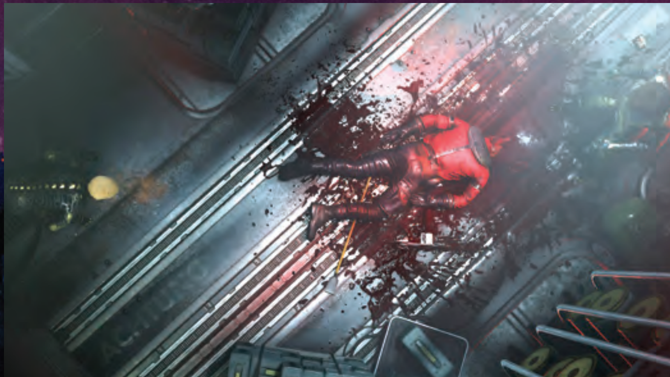
Temeller sağlam nihayetinde

Önden bu kadar gömdüm ama şimdi de önden biraz öveceğim. Oyunun çatışma mekanikleri hâlâ canavar gibi ve co-op'ın hakkını veriyor. Özellikle çok iyi anlaştığınız bir partneriniz varsa oyundan ekstra keyif alacağınızdan eminim. Silahlar aynı olsa da onlara karakter ekleyecek bir sürü modifikasyon seçeneği var. Üstelik her modifikasyon da bir kez daha geliştirilebiliyor. Yetmediyse kahramanlarımıza kastığımız yeteneklerle silah modifikasyonlarımızı uyumlu hale getirerek (mesela gizlilik yeteneklerine yüklenip, silaha susturuculu ve koyunca oturtan güçlendirmeler yapmak) bu tecrübeyi daha renklendirmek mümkün. Oyun bu alanda gerçekten çok büyük keyif sunsa da tekrar oynanabilirliğinin az olmasından ve az harita bulunmasından dolayı sıkıntı çekiyor.

Atmosfer serinin diğer yapımlarıyla neredeyse birebir aynı hissettiriyor. Üstelik Paris'te, yani bambaşka bir şehirde olmamıza rağmen. Gerçi Nazi işgali altında olduğu için her yer birbirine benziyor diyerek aradan sıyrılabilirler sanırım. Bununla birlikte atmosfer çok güçlü, sizi içine çekiyor. Yanlış anlamayın beni, tek şikâyetim pek farklı hissettirmemesi, üzerine konulmamış olması. Paris gibi ikonik bir şehir seçildiğinde bu farkı hissetmek istiyorsunuz.

Vasat hikâye, iç gıcıklatan kahramanlar

"Ya ne hikâyesi kardeşim, *Wolfenstein* bu, vur, tara, parçala, kır ve geç" diyenler olacaktır. Kısmen hak versem de *The New Order* ve *The New Colossus*'la oyunun hikâye yönü de ana elementlerden biri haline geldi. Blazko'nun *The New Colossus* boyunca yaşadıkları bile seriye yeni bir derinlik, bir ağırlık katmıştı. Nihayetinde aynı vur-kır-parçala mantalitesi değişmedi, ama dediğim gibi hikâye artık çok önemli bir parça haline geldi. *Youngblood* olayın bu kısmını ne-



Jess ve Soph'un öldürdüğü ilk Nazi yerleri kırmızıya boyarken.





Polonyalı yanını pek dışa vurmayan Blazkowicz, ikizleri yetiştirirken memleket hasreti duyuyordu sanırım. Zira ikizler küfür ederken hep Lehçe konuşuyor. Halbuki ikisi de doğma büyüme Amerikalı. Herhalde Ania öğretmiştir ama yine de kulağa tuhaf geliyor.



Paris'in savaş ve yıkım görmüş sokakları pek de karakteristik bir havaya sahip değil. Gerçi yer yer biraz City 17 tadı almadım da değil.



Ben basit bir insanım (en azından bazen). Bir Wolfenstein oyununda orijinal Wolfenstein'ı görünce önce bir oynar sonra da beğen tuşuna basarım.





Hep aynı sayıda ve aynı düşmanlarla savaşmak kısa sürede sıkıcı hale geliyor. Üstelik özel eşyalar da hep aynı yerlerde çıkıyor.



redeyse tamamen atlamış diyebilirim. Blazkowicz İkizleri bir anda ortadan kaybolan babalarını Paris sokaklarında bulmaya çalışıyorlar. Tüm macera boyunca da sadece bir defa şaşırtıcı bir dönemeç görüyoruz, ona da şaşırmak için daha önce hiç oyun oynamamış ya da film/dizi izlememiş olmak lazım.

Blazkowicz ikizleri Jess ve Sophia hiç ama hiç ilgi çekici değiller. Kahramanlarımızı öne çıkaran, birini diğerinden ayıran veya onu özel yapan hiçbir şey yok. Daha önce hiç Nazi öldürmemiş iki genç kız olarak karşımıza çıkıp, zırhları giydikten sonra "Born to Kill Nazis" moduna geçiyorlar. Bir tek ilk etapta, ilk Nazilerini öldürürken biraz zorlanıyorlar, sonrası su gibi akıyor. İki karakteri de oynadım, ikisiyle de bağ kuramadım. Birlikte oynadığım kimse de kuramamış. Blazkowicz'le oynarken yeri geliyor intikam ateşiyle yanıp tutuşuyor, yeri geliyor Nazilere şiddet kusuyordum. Çatışmalar benzeri kalitede ve eğlencede olsa da kahramanlara karşı duygusal bir yatırım olmadığından aynı tadı yakalayamıyorsunuz, ruh eksik gerçekten.

İkizlerimiz ne dese, ne yapsa o kadar eğreti ve iç gıcıklayıcı duruyor ki anlatamam. Mesela Brother noktalarına (ana görev bölümleri) saldırı düzenlediğimizde sürekli olarak asansöre binmemiz gerekiyor ve her asansöre binişte saçma sapan 5-10 saniyelik ara sahneler var. İkizler müzik eşliğinde ya dans ediyor, ya şakalaşıyor vb. Bu sahneciklerin amacı aslında belli, bize kahramanlarımızı sevdirmek. Olmamış efendim, aksine daha da iticileşiyorlar böyle. Üstelik bu kızlar Blazkowicz'in kızları yahu, fabrika ayarlarım Blazko'nun soyundan gelen herkesi eş-dost kabul etmek üzerine kurulu. Bu arada aman diyeyim sevgili Oyungezerler, seksist falan değilim. Kahramanlarımızın genç kızlar olması değil derdim, çok kötü yazılmışlar, kendilerine ait bir karakterleri yok. Hikâye boyunca yaşadıkları tek değişim, tek gelişim de oyunun en başındaki o ilk Nazi'yi öldürme anları. Maceramızın sonunda Blazko'nun küçük kızları büyümüş de artık birer Nazi Öldürme Canavarları olmuş dememiz gerekiyor ama kızlarımız zaten daha oyunun ilk dakikalarından itibaren bu sıfatı hak ettiği için o gelişim havada kalıyor.



Buddy pass

Oyunun hem PC'de hem konsollarda 50 lira daha pahalı olan Deluxe sürümünü alırsanız oyun size bir Buddy Pass veriyor ve bu sayede oyunu, oyunu satın almamış dostlarınızla birlikte oynaya-biliyorsunuz. Herhangi bir kişi sınırı yok, oyunu bir arkadaşınızla oynayıp sonra başka arkadaşınızla tekrar oynayabilirsiniz yani. Tabii nihayetinde Deluxe edisyonun sahibi oyunu kuran kişi olmak zorunda. Misafirliğe gelen oyuncu başarım kazanamıyor elbette yalnız, onu da not etmekte fayda var.



Bu co-op çok daha fazla bölümü hak ediyor

Youngblood'ın co-op mekanikleri genel olarak başarılı. Karakterlerimiz çift zıplama sayesinde haritaları farklı şekilde gezebiliyorlar ama daha önce de belirttiğim gibi harita azlığı ve düşmanların hep aynı yerde ortaya çıkması tekrar oynanabilirliği minimum seviyeye çekiyor. Bununla birlikte ikizlerin ortak yaşam havuzu kullanması ve pek çok iş için birbirine ihtiyaç duyması güzel bir dokunuş olmuş. Böylece oyunun dünyasından kopmadan, kendi gerçekçiliği içerisinde ilerleme imkânı buluyoruz.

Co-op mekanikleri adına şikâyet edebileceğim tek şey, Brother saldırıları yaptığımızda üst üste üç defa asansöre binmek zorunda olmak. Çünkü bir asansöre binmek için iki kardeşin eş zamanlı kapıyı zorla açması gerekiyor. Sonrasında asansör tuşuna ayrıca basmak gerekli. Akabinde 5-10 saniyelik bir ara sahne geliyor. Ardından da tekrar o asansör kapılarını zorlayarak açma aşaması geliyor. Kısa bir çatışmanın ardından da bu olaylar başka bir asansörde tekrar ediyor. Bu olayı kim düşündüyse muhtemelen oyunu baltalamayı falan hedeflemiş. En güzel çatışmalar Brother noktalarında ve asansörler tam tempoyu yakalarken bizi çatışmadan koparıyorlar.

İkizlerimizin bir özel gücü de birbirlerine can ve zırh vermek. Özellikle zorlu boss savaşlarında hayat kurtaran bir şey. Kullanabilmeleri için ikizlerin birbirlerine yakın olması lazım ve bu yetenek de geliştirilebiliyor. Takım oyununu öne çıkaran hoş bir dokunuş olmuş. Bu tip organik detaylar oyunun co-op yanını net şekilde yüceltiyor. MachineGames ve Arcane'in elinde umarım çok daha fazla harita vardır, bu co-op çok daha fazlasını hak ediyor.

Silahlar sınırlı sayıda olsa da geliştirme seçenekleri fena değil ve oyuncunun tarzına göre farklı geliştirmeler yapması mümkün. Hatta tekrar tekrar oynamayı göze alıyorsanız aynı silahın farklı versiyonlarına yatırım yapabilir, böylece tarzınıza en uygun kombinasyonu bulabilirsiniz. Gerçi zaten tek tür silah yeterli değil. Düşmanlarımızın iki farklı zırh türüne sahip olduğu için düşmana göre silah ve modifikasyon seçmek gerekiyor.

Ha bir de bahsetmeden geçmek olmaz. Silahları ve zırhımızı az biraz da olsa kozmetik olarak da modifiye edebiliyoruz. Ancak en havalı tasarımlar hem oyun parası hem de gerçek para harcamayı gerektiriyor. Bununla birlikte bunlar sadece kozmetik olduğu için çok da sıkıntı değil.

Bir *Wolfenstein* hayranı olarak *Youngblood* beni pek çok açıdan üzdü. Umarım serinin devamında yeniden B.J. Blazkowicz'le yola devam ederiz ya da ikizlerle devam edeceksek önce onların hikâyelerini bir raya oturturlar.



- Doyurucu aksiyon, tatmin edici karakter kontrolü
- Atmosfer oyuncuyu doğrudan içine çekiyor
- Co-op mekanikleri

—

- Ortalama bir hikâye, duygudan ve ruhtan yoksun bir olay örgüsü
- Ayırt etmesi güç, karakteristik özellikleri olmayan jenerik ana kahramanlar
- Haritalar küçük ve az sayıda, oyun süresi kısa
- Düşmanlar ve eşyalar hep aynı yerde ortaya çıktığından tekrar oynanabilirlik düşük

6



Son Karar

Yeni bir oyun değil, emek harcanmış bir DLC gibi daha çok. Yarı AAA fiyatına satılıyor olsa bile ayrı bir oyun olarak sunulması bence hata olmuş.

TÜR: FPS | **YAPIM:** MachineGames, Arkane Studios | **DAĞITIM:** Bethesda, CD Media | **DİJİTAL İNDİRME:** 168 TL (Playstore), 179 TL (Steam, PSN), 181 TL (XBL), 30 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** wolfenstein.fandom.com

SUPER MARIO MAKER 2

Eti benim kemiği benim

ALİ SEZGİN

Oyungezer'in okurları arasında *Mario* ve çakma da olsa NES'le büyümüş kalabalık bir kitle olduğunu düşünüyorum. Birçoğumuz prensesi Bowser'ın pençelerinden defalarca kurtardık, ekstra can noktalarını ezberledik ve daha da önemlisi geçmişimizde Nintendo'nun yarattığı harika anılar var. *Super Mario Maker 2*'ye bakıp, onun sadece nostalji severlere yönelik bir eser olduğunu varsayma hatasına düşebilirsiniz. Ama aksine, *Super Mario Maker 2,* Nintendo'nun eskiyi sevenleri şımartmasından öte, yıllar önce yarattıkları mekaniklerin hâlâ günümüzün en eğlenceli oyunlarıyla yarışabildiğini gösteren bir eser olmuş.

Nintendo'nun Switch'i çıkarırken en büyük şansı Wii U'nun hazin kaderi oldu, yaptığı birbirinden güzel oyunlar, Wii U sahibi fazla oyuncu (totalde 14 milyon civarı) olmadığı için Switch'te gerçek yuvalarını buldu. *Breath of the Wild, Mario Kart* derken sıra kaçınılmaz olarak *Super Mario Maker*'a gelecekti.

Switch'e gelen *Super Mario Maker 2* tam anlamıyla ilk oyunun aynısı olmasa da, ilk oyunun inşa ettiği yapının üzerine ufak kozmetik yenilikler eklemekten öteye gitmiyor. Arka planlar ve magma benzeri efektler biraz elden geçirilmiş, kancalar ve hortumlar gibi ufak detaylar da var ancak oyunun temeli çok da farklı sayılmaz. Gece modları, oyunu baş aşağıya çevirme, kızgın güneş ve birkaç ekstra düşman benim ilk aklıma gelen yeniliklerden. Dürüstçe söyleyeyim bunu negatif bir durum olarak görmüyorum. Zira serinin ilki Wii U'ya geldiği için zaten oldukça kısıtlı bir kitleye ulaşabilmişti. Ben de dâhil olmak üzere, pek çok oyuncunun *Mario Maker* serisiyle ilk gerçek randevusu olacaktı bu.

Gerçek Mario öne çıksın!

Super Mario Maker almayı düşünen oyuncular karşısında muazzam sayıda *Mario* bölümü bulmaktan öte fazla bir şey beklememeliler. Her ne kadar bu ben ve pek çok oyuncunun kulağına dünyanın en güzel konsepti gibi gelse de bu aynı zamanda sağlam bir hikâye modunun ve kusursuz bir çok oyunculu altyapının olmadığı anlamına geliyor. "Muazzam" dediysem kelimenin tam anlamıyla geçerli bu yalnız. Zira *Mario Maker* serisinin asıl olayı kare kare, oyunculara istedikleri bölümü üretmelerine imkân veren bölüm yapma editöründe yatıyor. Nintendo önceki oyuna gelen en büyük eleştiriyi de görmezden gelmemiş; eskiden bölüm yapma aracındaki çeşitli parçalar oyunda ilerledikçe açılırken, artık hepsine en başından sahip olacaksınız. Yani hayalinizdeki bölümü yapmak için tek sınır siz ve koca parmaklarınız.

Koca parmak diyorum çünkü bu tam olarak başıma gelen sorun oldu. İlk *Mario Maker*'ı Wii U'da 1 saat kadar denemiş olsam da o an bile Stylus kalemiyle bölüm yapmanın ne kadar rahat olduğu dikkatimi çekmişti. Burada ne yazık ki aynı rahatlık yok. Kalemi sürükleyerek uzun koridorlar oluşturmak ne kadar kolaysa, aynı işlemi karelerden taşan bir başparmakla yapmak da o kadar zor. O yüzden dokunmatik ekrana

Mario serisine uzak olan arkadaşlar, gaza gelip hemen Mario Maker'a girmeyin. Odyssey, 3D World gibi ana oyunlar sizin için çok daha ideal.



Editör çok karışık değil ancak eminim çoğunuzun eli o küp kare içine sığmayacaktır.





Özellikle korku hikâyelerine bir ara bakmanızı tavsiye ederim.

3 Bölüm Tavsiyesi

Mario Maker'da yapılan haritalara basit bir kodla anında ulaşabiliyorsunuz. Oyunu incelerken çok sayıda bölümü deneme şansım oldu, en ilginç bulduğum üçünü şöyle paylaşayım:

1-1 WITH A TWIST
Bölüm Kodu: YXL-D4C-TQF

Twitter'da ve Youtube'da bu ay bol bol gezen o imkânsız bölüm işte bu. Bu bölümden sağ çıkabilmeniz için bolca pratik ve iyi refleks gerekiyor.

TRUE FRIENDSHIP
Bölüm Kodu: RXY-TBS-WGG

Arkadaş ilişkilerini anlatan bu bölüm karanlık ve sinir bozucu bir sona ev sahipliği yapıyor. Bu bölümde hem reflekslerinizi hem de yön duygunuzu bolca kullanacaksınız. Aşağıdan yukarıya değil de yukarıdan aşağıya, sağa dolu sarmalı ve bazen sabit olduğundan her zaman sizi gafil avlayacak bir detay karşınıza çıkabiliyor.

BROTHER CAN YOU SPARE A COIN?
Bölüm kodu: FWR-3W8-FVG

Bu bölümü bitirmek için tek bir jeton yetiyor, buna rağmen jetonlarla dolu bu haritada o tek jetona ulaşmak hiç de kolay değil. Bolca tuzağı atlayıp, jetonlara tırnak ucu değecek kadar yaklaştığınızdan olsa gerek her zaman bir gerginlik ve sinir bozukluğu sebebi.

hiç bulaşmadan Joy Con'larla çalışmak çoğu zaman daha kolay. Yaratım aracının hantal yapısını biraz olsun aşıp sisteme alıştığınızdaysa işin rengi tam anlamıyla değişiyor. İtiraf edeyim öyle yayınlayacak aman aman bölümler yapamadım ancak hem diğer oyuncuların hem de okurlarımızın yaptığı bölümlerden bazıları dibimin düşmesine neden oldu. Yarış temalı bölümler, 1-1 ile PT konseptini birleştiren korku bölümleri, bulmacalar ve daha nicelerinden oluşan çok büyük bir arşiv var ve buna her geçen gün yenileri ekleniyor. Eğer benim gibi ortalama altı bir *Mario* oyuncusuysanız, yapılan Auto-Mario bölümlerinde Mario'nun bölümleri kendi kendine geçmesini bile izleyebilirsiniz.

Bölümleri geçemiyorsanız kendi bölümünüzü yapın

Bölümleri indirebildiğiniz Course World'de bulunan bütün bölümler harika değil elbette, ilgisi bile yok. Özellikle popüler haritaları atlayıp yeni yayınlanan işlere bakarsanız ister istemez hayal kırıklığına uğruyorsunuz. Hem Nintendo hem de kullanıcılar inanılmaz bölümlere imza atarken, gerçekten hayatımı sorgulamam yol açan bölümlere de gelmedim değil. Bunların çoğuna da bölüm seçemediğim Endless Mod dâhilinde denk geldim. Burada en saçması da en etkileyicisi de bir şekilde sırayla karşınıza çıkıyor. Oyunda Troll bölümler var mesela. Kocaman bir bölümü 30 saniyede bitirip, bir de üstüne Mario'yu yükseltecek gizli bloğu bulmak gerekiyor. Tekrar tekrar oynadıkça geçilebilir içerikler olsalar da küçük bir espri yapabilmek için benim Endless maratonumu yakıp zarar veriyor bu tip bölümler.

Super Mario Maker 2'de bölüm hazırlarken oyuncular 5 farklı *Mario* oyununun altyapısını kullanabiliyor. *Super Mario Bros, SMB 3, Mario World, New Super Mario Bros* ve en son olarak yeni ekleme *Super Mario 3D World*'ün her biri kendi döneminin mihenk taşı olmuş, efsaneleşmiş oyunlar. Dünyaları, mekanikleri ve fizik tarzıyla birbirlerinden çok ayrışan bu oyunlardan yapılma bölümleri oynamak oyuncuya tek bir oyun değil de 5 tane birden oynuyormuş gibi hissettiriyor. Oynarken de zaten bire bir aynı bölümün bile *Super Mario Bros* mu *3D World* mü kullanılarak yapıldığını rahatlıkla anlayabiliyorsunuz. Bu durum farklı farklı oynanışlar da demek, ama olumsuz yönünden bakarsanız eliniz bir yapıya alıştıktan sonra başka bir bölümde zorlanmanız da demek. Bu nedenle oyunda uzmanlaşmak bir hayli zor.


30 yılda oluşan teknoloji farkının da katkılarıyla, en kalabalık sahnelerde bile oyun hiç yavaşlamıyor.

Oyunun en belirgin sorunuysa şu: Nintendo *Mario Maker 2*'de iyi içerik vaat etmiyor, aksine oyuncular ne yaparsa onu diğer oyunculara sunuyor. Ama elbette nasıl YouTube'daki sıkıcı YouTuber'lar için YouTube'un kendisine kızamıyorsak aynı durum Nintendo için de geçerli. Nintendo belki içeriği biraz daha iyi modere edebilirdi ancak bu sefer de oyuncular mutsuz olurdu. Düşünsenize; saatlerce uğraşarak Nintendo'nun kurallarına uyan bir bölüm yaratıyorsunuz ancak bir çalışan bunu eğlenceli bulmadığı için listelerden kaldırıyor. Neyse, çok kaliteli bölümlere lafım yok ama özellikle rastgele bölüm açarken "Acaba bu sefer eğlenecek miyim?" sorusunu çok fazla sordurttu kendime bu iş.

Bir eve bir Mario yeter

Mario ve eğlence kelimeleri bir arada geçtiğinde benim aklıma her zaman 90'ların başında kız kardeşimle (her ne kadar ona pek oynatmasam da) Mario oynadığım günler geliyor. Ben bu markayı her zaman paylaşmak ve birlikte yaşamak üzerine kurulu olarak gördüm ve burada da durum çok farklı sayılmaz. Eğer diğer oyuncularla *Mario Maker* oynamak istiyorsanız iki seçeneğiniz olacak; ya internet altyapısından rastgele bir oyuncuyla eşleşebiliyor ya da Switch ve *Mario Maker 2* sahibi bir arkadaş bulup onunla aynı ortamda karşılıklı kapışabiliyorsunuz. İleride arkadaş listesinden oyuncularla doğrudan oynama imkânı gelecek olsa da bunun tarihi şimdilik belirsiz. Dünyanın en sosyal oyunlarını yapan Nintendo nasıl böyle bir detayı atlamış anlamak güç.

Super Mario Maker 2 bitmeyen içeriğiyle sürekli oynamak için son derece uygun bir eser. Biraz daha sağlam tek kişilik içerik ve biraz moderasyonla *Mario Maker* serisi her oyuncunun kütüphanesinde bulunması gereken bir oyun olabilirdi. Şu anki haliyle platorm oyunlarını sevip *Mario*'ya aşina oyuncuların kaçırmaması gerek evet ama *Mario*'yla alakasız oyuncular için halen en iyi seçenek daha rafine ve dengeli bir oynanış sunan *Odyssey* gibi ana oyunlar.

(twitch.tv/oyungezertv adresine de bekleriz, geçtiğimiz günlerde *Super Mario Maker 2*'ye dalmıştım, videoları orada sizi bekler).



- Oyuncular sağ olsun akıl almaz sayıda bölüm var
- Bu bölümler korkudan müziğe tür olarak da çok farklılık gösterebiliyor
- 5 tıkır tıkır işleyen Mario oyununun mekanikleri tek oyunda birleşmiş

—

- En azından Endless modunda bölümler daha seçmece gelebilirdi
- Bölüm tasarlamak Wii U'da olduğu kadar rahat değil
- Bağlantı sorunları

7



Son Karar

Sonsuza kadar oynanabilecek bir Mario'ya hayır denir mi?

TÜR: Platform | **YAPIM:** Nintendo | **DAĞITIM:** Nintendo / CD Media | **KUTULU FİYATI:** 409 TL
DİJİTAL İNDİRME: 60 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/MarioMaker





A aşamasında harekete hazır birimlerimiz.

STEEL DIVISION 2

Doğu cephesinde yeni taktikler var

NOYAN AKATLI

Büyük sayılabilecek dağıtımcı firmalardan Eugen Systems, aynı Paradox I. gibi, son yıllarda belli bir tür strateji üzerinde uzmanlaşmaya başlayan bir grup. *Wargame* serisinin ardından geçtiğimiz yıl piyasaya çıkan *Steel Division: Normandy 44*'le, oyuncu topluluğunun yakından tanıdığı bir döneme, 2. Dünya Savaşı'na da girişmiş oldular. Adından da anlaşılacağı gibi, ilk oyun 1944'ün ikinci yarısında Normandiya çıkartmasının ardından Avrupa'nın Batı cephesinde geçen savaşlar üzerine kuruluydu.

Anavatan Rusya'yı seven panzerden korkmaz

Ara başlık yanıltmasın, Rusya'yla bir alıp veremediğim yok, *Steel Division 2*'nin konusu tamamen Doğu cephesi, Nazi-Sovyet çatışmalarıyla ilgili, onu belirtmek istedim sadece. Kahramanlık madalyasını hak etmeye aday özelliklerden başlarsak; haritalar, askeri birimler, tarihi çatışmalar ve savaş komutanı adı altındaki senaryo modu ve görevleri, tarihi gerçeklere uygun olarak tasarlanmaya özen gösterilmiş halde geliyor menü ve strateji ekranlarına. Çatışma öncesi menülerde, örneğin görev öncesi brifingi gibi kısa, askeri bölük tanıtımlarındaysa yeterince ayrıntılı bilgiyle donatılmış açıklamaları, 75 yıllık fotoğraflar, amblemler eşliğinde okuma olanağımız var. Benim gibi tarih meraklıları için olumlu bir özellik.

Çokoyunculu modda 10'a karşı 10 mücadeleler kaotik olduğu kadar eğlenceliyken, yapay zekâya karşı bir ortaklaşa modun eksikliği hissediliyor. Eksiklikten söz açılmışken, bu kadar ayrıntılı, görüş açısı ve mesafesinden zırh dayanıklılığına, 7-8 ana gruptan toplam 600 askeri birime ulaşan, ilk çatışmadan önce bir saat kadar birlik ve birimlerin özelliklerini öğrenmeyi gerektirecek ciddi yapıda bir oyunda eğitim bölümünün bulunmaması akıl alacak bir durum değil. Girişte bahsettiğim Eugen Systems stratejilerini bilmeyen oyuncular için, sokaktan rastgele insan toplayıp ellerine silah tutuşturup acemi mangalarını doğruca cepheye sürmekten fazla farkı yok eğitim bölümü eksikliğinin. Çok kolay seviyede bile anlık dalgınlığı üzerinize ateş topları yağdırarak cezalandıran bir yapay zekâ söz konusu. Zaten *Wargame* serisinden en az bir oyun veya *Normandy 44*'ü bilmiyorsanız, önce onlardan birini 8-10 saat kadar oynayıp sonra *SD2*'nin Doğu cephesine geçin derim, işin mantıklı yönü de bu.

Önce 1 sonra 2

Eğitim bölümü eksikliği, karmaşıklaşan arabirim, senaryo görevlerinin az gelmesi gibi sanal komutanları kızdırabilecek kusurlarının yanında, tarihi atmosferin yüksekliği, grafik-ses-müzik-yükleme ekranı gibi teknik özelliklerinin makine düzeninde çalışması ve yapımcı stüdyonun ücretsiz güncelleme ve yamalarla oyunu sürekli besleyecek olması gibi umut vaat eden durumları da göz ardı edemeyiz. Bu haliyle zayıf bir strateji değil kesinlikle ama Doğu cephesini çok merak etmiyorsanız, *SD: Normandy 44* veya *Wargame* serisinden oyunlarla gerçek zamanlı taktik hevesinizi giderip, bu yeni oyun için indirim dönemini bekleyebilirsiniz. Zamanınız ve deneyiminiz yeterliyse, Operation Bagration'ın 75. yılında, sanal birliklerin başına geçebilirsiniz, görüş alanı için sık sık C'ye basmayı unutmayın derim.



- Ayrıntılı taktiksel oynanış
- Grafikler ve optimizasyon başarılı sayılır
- Çokoyunculu modları sınıfı geçer

–

- Eğitim bölümü yok
- Kısıtlı içerik ve ilk gün DLC'leri

7



Son Karar

Eğitim bölümü ve içerik gibi bazı temel eksiklerinin yamalarla giderileceğini varsayarsak, başarılı bir tarihi strateji.

Doğu Cephesi

Nazi–Sovyet çatışmalarını anlatan birçok başarılı ve etkileyici film var: Stalingrad (1992 ve 2013, iki ayrı yapım), Come and See (1985), Fortress of War (Brestkaia Krepost – 2010), The White Tiger (2012). Keskin nişancı kahramanın başrolde olduğu film olaraksa Battle for Sevastopol – 2015 derim, meşhur Enemy at the Gates – 2001'e göre tarihi gerçeklere daha uygun bir kurgusu var. Oyunlardan; Battlefield 1942'nin Stalingrad, Kharkov, Khursk haritaları ve Company of Heroes 2'nin senaryo modu ilk aklıma gelenler arasında.

TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Eugen Systems | **DİJİTAL İNDİRME:** 175 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-142-sd2

Anti-Personnel silahlar da diğer envanterlerimiz gibi çok çeşitli ve geliştirilebilir durumda. Mühimmat çeşitleri de var ayrıca.



ATTACK ON TITAN 2: FINAL BATTLE

Buharla çalışan Spider-Man

ÖMER AKDAĞ

Attack on Titan 2'yi bizim Eren oynarken bol bol izlemiş, gaza gelmiştim. 92 liraydı oyun, gayet de 92 lira edecek bir oyun olmasına rağmen üzerinize afiyet biraz cimriyimdir. Ekledim Steam'deki istek listeme, indirime girmesini bekledim. Bekledim, bekledim, yok. Artık gelekesel geyik malzemesi haline geldi bir süre sonra. Bilmemne indirimleri geliyor, Eren bana her seferinde "'O' oyun yine ucuzlamadı değil mi?" diye soruyor, "tabii ki hayır" diyorum ve hohhohoh diye gülüyoruz, öyle bir durum yani. Ve müjde! Artık oyun 200 lira! Konsol fiyatlarını hiç saymayayım bile! Yaşasın insan gibi zam yapmayan firmalar!

Bir teknik açıklama girmem lazım. *AoT 2* bir oyun (valla mı?). Geçen yıl çıkmıştı. Bu geçtiğimiz aysa *Final Battle* çıktı. Normal *AoT 2*'nizi *Final Battle*'a yükseltebiliyor veya direkt *Final Battle* edisyonunu alabiliyorsunuz. Düz *AoT 2*'yse artık satılmıyor. Yani *Final Battle Update*'e bir DLC olarak bakabilirsiniz. Oyun da artık sadece DLC'siyle genişletilmiş haliyle satılıyor. PC'si dediğim gibi 200 lira, ana oyununuzu *Final Battle* edisyona çevirmek isterseniz, yani *Final Battle Update* DLC'sini almak isterseniz de 139 lira. Hele Playstation'da oyun 300, DLC 230 lira! Nasıl ama! 92 liranın cimriliğini yaptığım günlerden bu günlere, hey gidi.

DLC'yi inceliyor olsaydım şu kenarda görmüş olduğunuz notun esamesi okunmazdı. İçerik fena değil de o fiyat ne öyle kardeşim ya, 139 liraya DLC mi olur?! Ama madem DLC'yi değil oyunun genişletilmiş versiyonunu inceliyorum, o yüzden biraz insaflı davranmakta fayda var.

Fakir edebiyatını bir kenara bırakırsak

Bir AAA değil ama oynaması keyifli, içeriği sonsuz bir AA beklentisindeyseniz *AoT 2* onu fazlasıyla karşılayacaktır, kendisi oynadığım en başarılı anime uyarlamalarından biri.

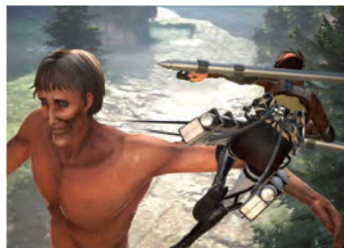
Bizimkilerin takım arkadaşı olacak kendi karakterinizi yaratıyorsunuz ve hikâyeyi en başından 2. sezonun sonuna kadar götürüyorsunuz. *Final Battle* eklentisiyle birlikte 3. sezon içerikleri de eklenmiş durumda ama bunları kendi karakterinizle değil o göreve özel karakterle oynuyorsunuz. Hikâye anlatımı animenin/manganın yerini tutabilecek seviyede olmasa da olayları tekrar bir yaşayıp hatırlamak isterseniz hoş yine.

Tekrar sanatı

Koei Tecmo sürekli aynı şeyi yaptığınız ama yine de eğlenceli olmayı başaran oyunlar konusunda uzman. *AoT 2*'de de durum bu. Çok eğlenceli bir sistem var. Spider-Man misali şehirlerde, ormanlarda süzülüyor, titanlara kanca atıyor, uzuvlarına veya ense köklerine saldırıyoruz. Bir titan indirmek bin kere de yapsanız tatmin edici. *Final Battle*'la oyuna bir de üçüncü sezonun ilk yarısında bol bol gördüğümüz Anti-Personnel silahlar eklenmiş, onlar da normal kılıçlara yakın derecede keyifli.

İçerik olarak da ciddi kallavi bir oyun *AoT 2*. Onlarca saat süren hikâye kısmı (ki sadece görev yapmıyoruz, *Persona* misali milletle konuşup ilişkilerimizi arttırdığımız geniş bir sosyal alan da var oyunda), duvar dışına düzenlediğimiz seferler, titan yönetip diğer titanlara veya insanlara daldığımız eğlencelik modlar, online seçenekler derken yüz saati çok rahat devirirsiniz sararsa. *Final Battle*'la bir de kendi birliğimizi kurup kaynak ve personel toplayarak o birliği geliştirmeye kastığımız bir mod daha eklenmiş. Ana oyundaki sefer düzenleme şeysinden çok farklı bir tecrübe sunduğunu söyleyemem ama oyuna doyamayanlar için fena bir seçenek de değil.

İşte ama her şeye rağmen *AoT 2*'de sürekli aynı şeyi yapıyorsunuz: Titanı bul, kanca at, ensesine çök, tekrarla. Benim gibi bir oyunu alıp ölümlemesine oynamayı sevenlerdenseniz çok tavsiye edemem o yüzden, bir süre sonra bayabiliyor ama günlük 1-2 saat açıp titan keseyim diyorsanız indirime girdiğinde yapıştırabilirsiniz (ama bayağı bir indirime girdiğinde alınız, ki o gün hiç gelmeyebilir).





1 mi 2 mi?

"Önce AoT 1'i mi oynamalı?" sorusu aklınıza gelebilir, yanıt vereyim: Hayır, direkt 2'yi oynayın. Bir kere iki oyun da hikâyeyi baştan alıyor zaten, tek fark ilk oyunda hikâyeyi bilindik karakterlerle, ikincisindeyse kendi karakterinizle oynamanız. Esas karakterlerle oynamak daha çekici görünse de pratikte direkt kendi karakterinizi geliştirip oynamak daha tatlı aslında. E tabii ayrıca 2, hem mekanikler hem de içerik olarak daha gelişmiş bir oyun. 2'ye girin siz yani, sallayın 1'i.

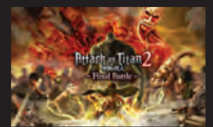


- Kılıçları da, yeni eklenen 'anti personel' silahları da kullanması çok keyifli
- Hikâye animenin tamamını kapsıyor
- Savaş dışı sosyal bölümler AoT dünyasının daha da içine girmenizi sağlıyor
- Müthiş bir içerik zenginliği var

−

- Çok tekrara dayalı
- Xbox One X'te bile fps'nin süründüğü oluyor, optimizasyon kötü

7



Son Karar

Bu fiyatı karşılamıyor ama AoT seviyorsanız, bir gün güzel bir indirimle...

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Koei Tecmo | **DİJİTAL İNDİRME:** 199 TL (Steam), 212 TL (XBL), 299 TL (PSN), 60 dolar (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** attackontitan.fandom.com



Olan bisiklete oldu!







JUDGMENT

Kamurocho hiç huzur bulmayacak mı?

İPEK ATAM

Y*akuza* ilginç bir seri. Bilen genellikle çok sever ama bilmeyen ya da ilgi duymayan da çoktur. Bunda serinin Japonya'da popüler olup Batı'da pek duyulmamasının da etkisi var tabii ama son dönemde *Yakuza 0* ve ardından gelen yeniden yapım oyunları *Kiwami*'ler serinin adını daha sık duyurmaya başladı. Bilmeyenler için kısacık bir *Yakuza* özeti geçeyim burada: Kamurocho isimli kurgusal şehirde, yakuza ailelerinin kapışmalarını konu alan, ufacık ama dopdolu haritasında bir sürü mini oyun oynayabildiğimiz, yumruklarla pata küte adam dövdüğümüz 6 oyunluk (*Yakuza 0*'yu da sayarsak 7) bir seri kendisi. Hikâye anlatımının ön planda olması, ana hikâye dışında bir sürü yan hikâye de anlatması ve dünyasının dopdolu olması serinin en güçlü yanları oldu her zaman. *Judgment* da, *Yakuza*'yla aynı şehirde geçen bir yan oyun. Ama en baştan belirteyim, klan isimleri ve Kamurocho şehri dışında, hikâye anlamında *Yakuza* serisiyle hiçbir ilgisi yok.

Karakterimiz Takiyaki Yagami aslında bir avukat ama hikâyede sonradan açıklanacak sebeplerden dolayı avukatlık yapmayı bırakarak dedektiflik bürosu açıyor. Araştırdığı vakalardan biri dallanıp budaklanarak yakuzaların, bilim insanlarının, polislerin, devlet bakanlarının da karıştığı bir hikâye örgüsüne dönüşüyor. Ayrıca bu vaka Yagami'nin geçmişini de ilgilendirdiği için, hikâye ilerledikçe kendisinin geçmişine dair de daha çok şey öğreniyoruz. Burada yeri gelmişken belirteyim, hikâye anlatımı çok iyi, kesinlikle *Yakuza* oyunlarını aratmıyor. Olaylar öyle yerlere gidiyor ve sürprizler de o kadar yerinde ki, asla "ben bunu tahmin etmiştim zaten" dedirtmiyor size. Ama karakterler biraz tekdüze, Goro Majima gibi renkli, deli bir karakteri aramadım değil açıkçası.

Drone dedektifliği

Drone'la mekân araştırması yapmak, deliller bulmak, birilerini takip etmek, diyaloglar sırasında bulduğumuz kanıtlar arasından seçim yapmak gibi kulağa çok güzel gelen dedektiflik mekanikleri var *Judgment*'ta. Ama bunları uygulama kısmı, kulağa geldiği gibi değil maalesef. Derinliği yok ve çok yavan kalmış, size dedektiflik yaptığınızı hissettiremiyor. Çünkü aslında sizin yaptığınız, çözdüğünüz bir şey yok, oyunun size söylediği şeyleri yapıyorsunuz. Drone'la mekân ararken "şunu bul" diye direktif veriyor oyun size, ekstra bir şeyler de bulabilirsiniz ama bunlar (mesela bu aramaların neredeyse hepsinde bir yerde kedi gizlenmiş oluyor) size sadece ekstra puan veriyor. Veya biriyle konuşurken, söylediğiniz şeyle ilgili olarak bir kanıt sunmanız gerekiyor diyelim, kanıtlar arasından seçim yapıyorsunuz. Diyelim ki yanlış bir seçim yaptınız, olan tek şey "saçmalama, kafan mı güzel, bir daha düşün" şeklinde uyarılmanız, o kadar. Doğruyu bulana kadar deneme hakkınız var ve yanlış seçim yapmanın hiçbir götürüsü olmuyor. E böyle bir durumda oturup her delili tek tek, dikkatini vererek oynayana da, hiç okumadan tak tak rastgele seçene de aynı muameleyi yapmış oluyor oyun. *Yakuza* serisi

Paradise VR

Oynanabilecek mini oyunlar arasında en eğlencelisi bu. Hatta kendinizi kaptırıp uzun süre esas oyunun yüzüne bakmamanız bile mümkün. Super Mario Party'ye benzer şekilde, dijital bir oyun tahtası üzerinde zar atarak ilerlediğiniz, geldiğiniz kareye göre aksiyon aldığınız (dövüşmek, kilit açmak vs. gibi) bir VR kutu oyunu gibi yapılmış. Çeşitli zorluk seviyeleri, sırf bu oyun için puan verilebilecek yetenekleriniz falan var, bayağı dolu bir şey yani. Ayrıca para kazanmanın da en hızlı yolu Paradise VR oynamaktan geçiyor, benden söylemesi.



de çizgiseldir, yanlış bir seçim yapma imkânınız yoktur mesela ama *Judgment*'ta bir dedektiflik mekaniği olduğu için ister istemez daha fazla şey beklemiştim ben şahsen.

"Arkanda kimse yok ulan, yürü artık ne olur yürü!"

Kaç kez bu serzenişte bulundum hatırlamıyorum ama takip görevleri beni çıldırttı biraz. Oyunun en çok sıkıldığım anları birini takip ettiğimiz anlar oldu. Ve maalesef az buz da değiller. Ana hikâyede olduğu kadar, yan hikâyelerde de birini takip etmemiz gereken vakalar var çünkü. Şöyle ki, doğal olarak fazla yaklaşırsanız kıllanıp sizi tespit edebiliyor takip ettiğiniz kişi, o yüzden fark edilmemeniz gerek. Buraya kadar son derece normal, mantıklı. Ama bir kere bile görülmediğiniz halde, takip ettiğiniz kişi o kadar çok duruyor, o kadar çok dönüp dönüp arkasına bakıyor ki Kamurocho'daki herkesin paranoyak olduğu kanaatine vardım sonunda. Bir de gereksiz uzun tutmuşlar takip kısımlarını, yani 5 dakikadan fazla takip ettiğim tipler oldu, geldiği yolu geri yürüyenler, anlamsız daireler çizenler falan da olunca gerçekten azaba dönüşüyor bu takip meselesi. Keşke aşırı sıkıcı bir şey olduğunu fark edip en azından 1-2 dakikayla sınırlasalarmış. Bir de buna benzer kovalamaca sahneleri var, onlar sıkıcı değil en azından ama bu sefer de siz hiçbir şey yapmıyorsunuz. Yagami otomatik ilerliyor, siz sadece arada çıkan QTE (hani şu ekranda çıkan tuşa zamanında basma gereksizliği, benim oyunlarda asla hazzetmediğim şey) komutlarına uyuyorsunuz, o kadar.

Mekaniklerin sığlığı sebebiyle *Judgment*'ta dedektiflik yapmanın hikâyeyi ilerletmekten başka bir olayı yok. Yine de dedektiflik yapamamaktan (!) ve ana hikâyeden biraz nefes almak istediğinizde Kamurocho tüm renkleriyle size kapılarını açmış durumda. Şehir *Yakuza* oyunlarındakilerin aynısı olsa da kopyala yapıştır yapılmış gibi hissettirmiyor, sadece tatlı bir tanıdıklık hissi veriyor. Yine yapabileceğiniz bir dolu aktivite var. Poker, Blackjack, Mahjong, dart, Sega'nın eski atari oyunları (mesela *Virtua Fighter 5* ve *Fighting Vipers*) yine sıkıldıkça dadanabilecekleriniz arasında. Ama mini oyunlar arasında öne çıkanlar drone yarışları ve Paradise VR oyunu olmuş, ki ayrıntılar için kutucuklara doğru ilerleyiniz. Yakuza oyunlarında en sevdiklerim olan dans oyunu ve karaokenin burada olmamasıysa biraz üzdü.

Ana hikâyenin dışında çeşit çeşit, tam 50 yan hikâye bulunuyor ayrıca, hem *Yakuza*'ların kendine has absürt mizahını gördüğümüz, hem de duygusal hikâyeler mevcut. Ve elbette yine genç kızlarla kafayı bozmuş sapıklara da haddini bildiriyoruz (yoo yoo, sapıkları dövmezsek olmaz).

Sana doğru uçan bir bisiklet var

Yakuza serisinin en eğlenceli taraflarından biri olan dövüşler (tek harekette kıyafetini çıkarıp fırlatmak oh yeah!) ise *Judgment*'ta çok daha akıcı ve hızlı olacak şekilde yapılmış. Artık duvardan sekerek düşmana uçma, düşmanın üstünden atlama gibi akrobatik hareketlerimiz var. Etrafımızdaki eşyaları silah olarak kullanabilme zevkiyse aynen duruyor. "Hüülyee, huriyeee" gibi çılgın, alabildiğine maço böğürtüler eşliğinde adam dövmek neden bu kadar eğlenceli hâlâ çözebilmiş değilim. Yine de sonlara doğru dövüşme sıklığının iyice artması ve aynı boss'u 3 kez dövmek gerekmesiyle biraz "tamam artık sakinleşsek mi" dedirtti bana. (Ayrıca komalık olmamız gerekirken sağlam şekilde ayağa kalkıp hâlâ racon kesebiliyor olmamız, ya da millette tabanca olmasına rağmen sadece yumruk yumruğa dövüşmeleri, anca belli noktalarda tabanca kullanmaları hep saçma gelmiştir, ama *Yakuza* serisini tanımlayan şeylerden biri de bu olduğu için sorgulayasım gelmiyor öte yandan.)

Judgment, dedektiflik öğeleriyle *Yakuza* serisinden farklılaşmaya çalışsa da bu öğelerin çok sığ olması sebebiyle pek büyük bir fark yakalayamamış. Ama bu pek eksi sayılmaz bence, çünkü geri kalan her şeyi *Yakuza* oyunlarının kalitesinde; hatta dövüşlerin daha akıcı olması gibi daha iyi olduğu yerler bile var. *Yakuza* sevenler çoktan listesine almıştır zaten ama hiç *Yakuza* oynamamış olanlara sesleneyim: Hikâyesi, seslendirme sanatçılarının başarılı performansı (bu sefer İngilizce seslendirme de yapılmış, ama Japonca oynamanızı öneririm tabii), akıcı dövüşleri, yapılabilecek bir dolu aktiviteyle en az 50 saat vadeden bir oyun var karşınızda.

Drone Yarışları

Yakuza serisindeki oyuncak araba yarışlarının yerini Judgment'ta drone yarışları almış. Aynı mantıkla, üst seviye yarışları kazanabilmek için drone'unuzu geliştirmeniz gerekiyor, bunun için de parça avcılığı yapıyorsunuz (ki bu işe girişeceklere kolay gelsin diyeyim :P). Drone'unuzu farklı renklerle özelleştirmek ve online yarışlar yapmak da mümkün.

Uyuşturucu Krizi

Kyohei Hamura'yı canlandıran aktör Pierre Taki'nin kokain kullanımı sebebiyle tutuklanmasından sonra, oyun Japonya'da apar topar raflardan kaldırılmıştı. Ardından Sega, Hamura karakterinin hem yüz modellemesini hem de ses sanatçısını değiştirerek oyunu yeniden piyasaya sürdü. Avrupa ve Amerika versiyonları bu güncellenmiş haliyle çıktı tabii (ama Japonya'da oyunu çıkar çıkmaz alanlar Hamura'yı orijinal haliyle görebildi). Ayrıca Pierre Taki'nin Kingdom Hearts III için yaptığı seslendirmeler de aynı şekilde KH3'ten çıkarıldı. Japonların disiplin anlayışı ve yaptıkları işe olan saygıları açısından güzel bir örnek, değil mi?



- **Sağlam hikâye**
- **Çok başarılı seslendirmeler**
- **Yapılabilecek bir dolu aktivite**
- **İlgi çekici yan hikâyeler**
- **Dövüşler çok akıcı...**

—

- **... Ama sonlara doğru biraz bıktırabilir**
- **Dedektiflik mekanikleri sığ kalmış**
- **Takip görevleri çok sıkıcı**
- **Karakterler biraz tekdüze**

8



Son Karar

Dedektiflik öğeleri hayal kırıklığı yaratsa da, upuzun bir hikâye, 50 ayrı yan hikâye ve yapılabilecek onlarca şeyle dopdolu bir oyun deneyimi.

"Dedektiflik yapacağım oley!" diye sevinmeye kalkmayın, beklediğinizi pek bulamayacaksınız.


Bütün sapıklara ölüm!



TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Sega, Ryu Ga Gotoku Studio | **DAĞITIM:** Sega | **DİJİTAL İNDİRME:** 259 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** yakuza.fandom.com/wiki/Judgment

THEY ARE BILLIONS

Zombili bili bili

ALİ SEZGİN

Her ne kadar *Conan Unconqured* daha önce çıkmış olsa da uzun erken erişim süresi boyunca o da dâhil birçok strateji oyununa ilham veren *They Are Billions*'ın oyun tarihinde özel bir yeri olacağını düşünüyorum. Strateji oyunlarından türeyen ama ona dâhil olmayan çok sayıda alt türü tek bir oyunda birleştirmek, bana mısın diyen yapımcıların bile iki kere düşüneceği bir deneme olurdu. Neyse ki birçok farklı elementten oluşan bu garip çorbayı, Numantian Games karışımın içine çok sayıda (belki de gereğinden fazla) zombi katarak kapatmayı başarmış.

They Are Billions pek çok açıdan garip bir strateji oyunu. Oyundaki tek karşı taraf Zombiler. İnsanlık olarak dünyanın kalanını adım adım geri almaya, eldeki kaynakları iyi kullanarak genişlemeye çalışıyorsunuz. Üs büyütme olayı çok zor değil. Demir ve benzeri önemli madenler ve daha fazla konut alanı açmak için haliyle zombilerden arındırılmış bölgeler gerekiyor, bunu da oluşturduğunuz ordu gücüyle yapıyorsunuz. Senaryoların farklı görevleri olsa da, çoğu durumda bütün harita yaşayan ölülerden arındırıldığında oyun da bitmiş oluyor.

Hani beyinleri yoktu?

The Walking Dead'i izleyenler/okuyanlar bilirler; bir alanı zombilerden temizleseniz bile, birbiri ardına takılan beyinsiz ölüler bir süre sonra kalabalık bir grup halinde oluşturduğunuz yerleşimleri basabilirler. Burada da aynı durum söz konusu. Her saniye kalabalık gruplar gelmese de, çoğu durumda iyi korunmayan noktalara rastgele zombilerin dadandığı oluyor. Bu durumu da oldukça iyi işlemişler. Duvarları aşıp (duvar kuracak kadar aklınız olduğunu var sayıyorum) herhangi bir yapınıza ulaşırlarsa bir süre sonra içindeki çalışanları da zombiye çeviriyorlar. Bir fabrikadan diğer eve derken çok kısa sürede oldukça büyük bir güruhla uğraşmanız gerekiyor. Oyunun öyle bir gıcık yanı var aslında, zombiler bir yere sızdıysa hemen başında müdahale edebildiyseniz ne âlâ. Yoksa 1 saatlik görevi baştan yapmanız gerekiyor.


Savunma anında askerlerinizin ölümünden korkmayın. Eğer 1 kişi 10 zombi öldürüp sonunda zombi oluyorsa yine kârdasınız demektir.

Bence bir insan 1000 zombiyi döver

Oyunda üç farklı tür içerik olsa da bence bunlardan ikisi istenilen etkiyi yaratamamış. Bir rol yapma oyunu misali tek kişiyle yapılan keşif görevlerinin pek tadı yok çünkü seçenek gibi sunulan içeriğin çoğu ilgili bölümü geçmek için gerekli hamlelerden ibaret olmuş. Gelecek kalabalık güruha karşı haritada birim yerleştirerek tek bir dalgaya karşı ayakta kalma temalı içeriği de öyle aman aman sevemedim. Yaratıcılığa fazla izin vermeyen, çoğu zaman tek bir doğru cevabı olan bir içerik olmuş bu da. İşin kötü yanı ana oyunun oynanışından bu denli aykırı içerikleri hikâye modunu bitirmek için mutlaka tamamlamanız gerekiyor. Tamamlamak demişken, oyunun belli konularda hile yapmasını da sevmedim. *They Are Billions* ateşli silahların zombileri çektiğini belirtmesine rağmen, zombiler güruh halinde geldiklerinde her zaman en zayıf noktaya yöneliyorlar. İddia edildiği gibi silah sesleriyle ben bunları çekeyim sonra öldürürüm kafasında bir hareket planı oluşturmak mümkün değil ne yazık ki. *Conan*'daki barbarları ve akıncıların böyle yapmasını anlarım ama Allah'ın beyinsiz zombilerinin böyle yapması biraz can sıkıcı. Çünkü illa ki o savunmanın bir zayıf yanı oluyor. Koca haritaya yayılan koca şehirlere dengeli defans mekanizmaları kuracağım diye kendini parçalamak çok da zevkli değil.

Billions'ın kusurları yok değil, buna rağmen o yaratmak istediği melez gerçek zamanlı strateji türünü taklitlerinden çok daha iyi yaratmayı başarmış. Önceliğiniz iyi olanı değil de farklı ve yeni olanı denemekse *They Are Billions*'a gönül rahatlığıyla göz atabilirsiniz.





Elveda The Walking Dead

Bir zombi-sever olarak bu temada bir oyun oynarken The Walking Dead'e veda etmesem olmazdı. Çizgi roman 193. sayısıyla yayın hayatını sona erdirdi. Oluşturduğu dünyaya her zaman sadık kalan ve zombi kıyametinde "bizden" diyebileceğim insan hikâyeleri sunan seriye bana göre zombi kavramını seven her okurun bakması gerek.



+

- Savunma yapmak çok eğlenceli
- Bolca içerik ve birim
- Farklı gelişim ve stratejilere imkân veriyor

−

- Görev esnasında kayıt yok
- En küçük hatayı affetmiyor

7



Son Karar

Zombilerin en güzel yanı onları öldürmenin asla sıkıcı olmaması.

TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Numantian Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 87,50 TL (Steam), 71 TL (XBL), 114 TL (PSN)
DAHASI İÇİN: they-are-billions.fandom.com

DRAGON QUEST BUILDERS 2

Sen bir JRYO'sun ama bir yandan da Minecraft'sın tamam mı?

SABRİ ERKAN SABANCI

Dragon Quest Builders'ı ilk gördüğümde beklentim tamamen "*Minecraft* çakması ama *Dragon Quest* temalı bir sandbox oyun"du dürüst olmak gerekirse. Hatta ilk oyuna uzak durma sebeplerimden biri de buydu. *Minecraft* tarzı oyunlardan bunalmıştım, hiç bulaşmadım o yüzden. Diğer bir sebepse JRYO sevmeme rağmen hâlâ *Dragon Quest* serisine bir türlü giriş yapamamış olmam. Anlamayacağım bir sürü muhabbet, düşman, olay, karakter, gönderme falan derken ilgimi çekse de oynamaya yeltenmedim hiç. Fakat bir şekilde *Dragon Quest Builders 2*'nin incelemesi bana geldi ve önceki *Builders* oyununu geçtim, herhangi bir *Dragon Quest* oyununa girişmemiş biri olarak bu oyunla baş başa kaldım. Ve ilk "*Minecraft* çakması ama *Dragon Quest* temalı" izlenimim ufak ufak silindi.

Ada sahillerinde bekliyorum

Dragon Quest Builders 2'ye uzaktan bakıldığında *Minecraft* gibi olduğunu düşünmek gayet doğal. Karakterlerin chibi olması dışında her şey bloklar üstüne ve sürekli bir şeyler inşa ediyorsunuz. Çünkü sizin yönettiğiniz karakterin olayı bu. Savaşmak için bazı ekipmanlarınız var fakat esas olarak inşacısınız, bu savaş ekipmanlarını adaya düştüğünüz insanlara verip yanınızda savaşmalarını sağlayabiliyorsunuz. Asıl yaptığınız şey oyun boyunca sürekli yeni tarifler açıp, bu tariflerle yeni şeyler inşa edip hikâyede ilerlemek. Ve evet, hikâye dedim. Yanlış yazmadım.

Dragon Quest Builders 2 bir "*Minecraft*'ımsı sandbox" oyunu olduğu kadar da bir JRYO aslında. Ana karakterimizin saçı klişe bir JRYO ana karakteri olmak için yeteri kadar dikenli ve büyük. Adaya düştüğümüzde bulduğumuz kız karakter yeteri kadar fazla konuşan, bencil ve oyunun ilerleyen saatlerinde bu yaptıklarının farkına varıp değişebilecek kadar pembe saçlı. Diğer bulduğumuz erkek karakter de zaten oyunun başında anlayacağınız üzere ayaklı hikâye sürprizi olarak geziyor ve "Bakalım ne zaman olacak malum olay?" diye bekliyorsunuz. 1-2 JRYO oynadıysanız hikâyede olacak şeyler bayağı belli ediyor kendini yani ama benim için bu kadar klişe olması pek de sıkıntı olmadı çünkü *Minecraft* ve benzeri oyunları tek başıma oynarken yaşadığım amaçsızlığı eğlenceli bir şekilde giderdi. Oyuna devam etmek, karakterlerin nasıl gelişeceğini bilsem bile onları gelişmesini izlemek, beraber yeni adalar ve adalarda yeni mekânlar keşfetmek *Minecraft*'ımsı her oyunda yaşadığım o tekdüzeliği götürdü.

Oyunun en azından benim gözüme en çok çarpan sıkıntılarıysa genellikle teknik şeyler. Özellikle Switch versiyonunu alma gibi bir niyetiniz varsa şimdiden söyleyeyim, yükleme süreleri böyle fazla detaylı görselliği olmayan bir oyun için çok uzun. Ek olarak, özellikle açık alanlarda fps düşüşleri göze çok fazla çarpıyor. Bunlara bir şekilde göz yumsam bile benim en çok canımı sıkan şey oyunda tek seferde bir tane kayıt dosyası bulundurabiliyor oluşunuz. İlk önce "herhalde Switch'te böyledir ya" diye düşündüm fakat PS4 versiyonunda da bu olay varmış. Evet, ek bir hesap açıp yeni açtığınız hesapta oynayarak bu sorunun üstesinden gelebiliyorsunuz fakat 2019'da bu kadar basit bir şeyin oyunda bulunmuyor oluşu gerçekten üzücü.

İnşaat... İnşaat asla değişmez...

Bu incelemeyi inanın "önceki oyunla karşılaştırma" tarzında bir şeyler de eklemek isterdim ama başka yerlerden okuyup da yaptığım çok belli olurdu. Seriye hiçbir şekilde dokunmamış bir insan olarak oynadım, seriye hiçbir şekilde dokunmamış bir insan olarak inceledim ve içimdeki sandbox oyun aşkının canlandığına bir süreliğine inandım. Fakat bilgisayarımı açıp *Minecraft*'a döndüğümde de çok çabuk sıkıldım. Benim için *Dragon Quest Builders 2*'yi eğlenceli kılan şey keşfetmenin yanı sıra o klişe JRYO hikâyesi ve karakterleriymiş demek ki. Bir de oyunun çevrimiçi özelliği olan "insanların inşa ettiklerini görme" olayı. Milletin yaptıklarına bakıp bakıp hırslanıyorum, sonra saçma sapan bir şey çıkıyor ortaya... Ama hâlâ ümidimi kaybetmedim, düzgün bir şeyler yaparım illa ki. Yaparım ya...





+
- İnşa etmek eğlenceli
- Hikâye ve karakterler klişe olsa bile geri dönmek için bir sebep
- Görsel olarak basit olsa bile tatmin edici
- Görevler neler yapabileceğinize dair harika birer yol gösterici

−
- Tek kayıt dosyasıyla sınırlı
- Dövüş mekanikleri sırf olsun diye konulmuş
- Yükleme süreleri

8



Son Karar

İster başına oturup saatlerce oynayabileceğiniz, isterseniz biraz açıp takılıp kapatabileceğiniz, JRYO'yla sandbox oyunları çok iyi birleştiren bir yapım.





Savaş mekaniklerinden çok da bir şey beklemeyin, oyunun olayı o değil.

TÜR: Sandbox / JRYO | **YAPIM:** Omega Force | **DAĞITIM:** Square Enix
DİJİTAL İNDİRME: 60 dolar (Switch), 259 TL (PS4) | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/dqbuilders

DOSYA İNCELEME

one ps4 win

THE SINKING CITY

VENEDİK'TEN ÇOK FARKLI DEĞİL ASLINDA, BİRKAÇ DOKUNGACI SAYMAZSANIZ

İHSAN C. ASMAN



The Sinking City bu sene en çok merakımı celbeden oyunlardan biriydi. Maalesef oyunu oynamaya başladığım ilk saatlerde, internete yavaş yavaş düşmeye başlamış incelemeler pek iç açıcı değildi, hatta direkt "Lovecraft esintili bir oyun daha patladı, vatana millete hayırlı olsun" nidaları yükselmekteydi etraftan. Peki ben bu olumsuz havadan etkilendim mi? Tabii ki hayır! Yani daha doğrusu, içimdeki o sızı şeklindeki hayal kırıklığını öteleyip Charles Reed kardeşimizin hikâyesini dinlemeye koyuldum usulca. Hemen söyleyeyim: Ben tüm eksiklerine, hatta kimi skandal boyutuna varan teknik aksaklıklarına rağmen The Sinking City'nin başında geçirdiğim uzun saatlerden (20 küsur saat) fazlasıyla keyif aldım. Ama H.P. Lovecraft hiç okumamış ya da okumuş ama sevmemiş biri olsaydım bu keyif kısa süre içerisinde işkenceye de dönüşebilirdi, farkındayım.

1920'li yıllardayız. Birtakım rahatsız edici görülerden mustarip özel dedektif Charles Reed, benzer şikâyette bulunan pek çok kişiyi barındıran, yaşanan yıkıcı sel felaketinin akabinde bir süredir batmakta olan ve dış dünyadan neredeyse tamamen kopmuş Oakmont şehrine doğru yola çıkar. Burası fiziken batık olduğu kadar mental anlamda da bitik bir yer; zira şehir, esrarengiz şekilde kaybolan insanlar, kısıtlı besin kaynaklarının yarattığı kısmi kıtlık hali, ortalığı terörize eden, nereden geldiği belli olmayan yaratıklar, Reed gibi yeni gelenlere ve özellikle Innsmouth kökenlilere yönelen düşmanlık gibi çeşit çeşit sıkıntıyla boğuşuyor.

Batıklardan gelen soğuk hava dalgası

Kara Liman Körfezi'ne adım attıktan hemen sonra tanıştığınız Robert Throgmorton, tüm bu marazaları bir şekilde bünyesinde toplamayı başarmış bir zat-ı şahane, kendisi size genel olarak nasıl bir ruh halinde işlerinizi yürüteceğinizi hissettiriyor oyunun ta en başında. Zaten görülerin kaynağını araştırmaya da ondan aldığımız bir görevle başlıyoruz. Thogmorton'la tanışmamızdan hemen önce iskelede bizi beklemekte olan Johannes van der Berg'se bambaşka sırlarla gelen birisi, o da bir anlamda oyun boyunca dağıtmaya çalışacağımız sisli havayı haber veriyor adeta. Gördüğünüz gibi direkt karakterlerden bahsetmeye başladım. *The Sinking City*'nin merak uyandırıcı, insanı sonuna kadar oyun başında tutan hikâyesinde, bu tarz ilginç ve iyi yazılmış isimlerin de olumlu anlamda bir ağırlığı var. Ama bunun ötesinde, birçok farklı Lovecraft öyküsünü başarıyla harmanlayıp; gitgide büyüyen doğadışı felaketin yanında, bir de farklı ailelerin merkezinde olduğu iktidar mücadelesini, bilhassa üstadın bol bol başvurduğu irsî suçluluk temasını arka hikâyelere ustalıkla serpiştirerek resmetmek şahane olmuş. Sanırım *TSC*'nin en kuvvetli tarafı burası. Üstelik bereket ki tüm metinler başarılı şekilde Türkçeleştirilmiş.

Geri Oakmont'a dönecek olursak, oyunun her ne kadar şehir inşası, mekân tasarımları ve NPC'lerin genel vaziyetleri anlamında ciddi sıkıntıları olsa da, genel anlamda bunaltıcı ve zaman zaman insanın içini ürpertmeyi başaran bir atmosfer yaratıldığını söyleyebilirim. Bu noktada *TSC* biraz şanslı aslında: Bir anda yoktan var olup önünüzde düşen tuhaf tipler (ki bunu metaforik olarak değil de bayağı bayağı teknik aksaklık olarak söylüyorum), birçok iç mekânının birbirinin kopyası olması, ya da aynı tabelalara sahip farklı dükkânlar, Oakmont tuhaflığı düşünüldüğünde, atmosferi o kadar da baltalayamıyor, ama bu Oakmont dışı bir yer olsa ciddi anlamda tat kaçırırdı herhalde. Ama burada büyük bir istisna var: Maalesef Charles Reed'in seslendirmesi oyunun tüm aksaklıklarına direnen atmosferi ufaktan sarsmayı başarmış. Kendisini seslendirenin tonlaması monotonluğun zirvesinde. Çoook rahatsız oldum desem yalan olur, ama gene de diğer eksilerine nazaran daha bir sırıtmış seslendirme. İnsan *Vampyr*'deki Jonathan Reid seslendirmesi bekliyor, aynı sıklette yapımlar ne de olsa. Geri kalan seslendirmeler o kadar kötü değil neyse ki. Grafik motoru yaşını belli etse de en yüksek ayarlarda oynadığınızda fazla göze batmıyor. Hatta özellikle akıl sağlığımızın düşmeye başladığı anlarda (oyunda can çubuğunun yanında bir de mavi akıl sağlığı çubuğu var, yaratıklarla fazla haşır neşir olunca ve zarf içinde kopuk parmak, oyuncak bebek haline getirilmiş evcil hayvan (!) falan görünce direkt olarak boşalıyor) görmeye başladığımız halüsinasyonlar oldukça ürkütücü olabiliyor. Ayrıca ekran kararıp genleşiyor yine bu anlarda, gayet iyi olmuş.

E o halde oynanış!

Frogwares'in önceki *Sherlock* oyunlarını oynamış olanlara tanıdık gelecek dava çözme mekanikleri var *TSC*'de. İşte suç mahalline ulaştığınızda Reed'in doğaüstü güçleri sayesinde olayların nasıl yaşandığını tekrar görebileceksiniz ve sekansları kronolojik olarak yeniden sıralamanız gerekecek. Yine görü moduna geçerek, birtakım izleri takip ederek ilk bakışta olay mahallinde görünmeyen farklı ipuçlarına ulaşacaksınız. Etrafta bulacağınız notlar, fark edeceğiniz bazı objeler suçun nasıl işlendiğiyle ilgili kanıtları toplamanızı ve Reed'in gerekli çıkarım-





Sualtı yürüyüşleri gibi ilginç sekanslar da koymuş yapımcılar. Çoğunlukla bazı görevleri nihayete erdirirken denizin dibinde dolanıyoruz. İnternette denk geldiğim yorumlar genelde karışık, ama benim genel olarak hoşuma gitti bu kısımlar.

Konu Lovecraft olunca suyun üstü belki de altından daha bile fazla geriyor insanı.

Başarılı bir Türkçe desteği olduğundan bahsetmiş miydim?









« Oyunun başından kalktığınızda normal bir ruh hali içinde olamayacağınızı söylememe gerek yoktur sanıyorum.

Bir Tuhaf Irkçılık Uyarısı

Oyun açılırken karşınıza ırkçılıkla ilgili bir uyarı yazısı geliyor. İşte gerçekçilik adına dönemin ırkçı atmosferinin oyuna aynen olduğu gibi aktarıldığı ama bu fikirlerin o zaman olduğu gibi bugün de yanlış olduğu falan söylenmiş. Şimdi burada epey tuhaf bir tavır söz konusu. Üstadın yabancılara ve beyaz olmayan yerlilere duyduğu sevgi (!) malumunuz, ben de Retrospektif'te kendisini anlatırken ufaktan bahsetmiştim bu hallerinden. Açıkçası hikâyelerinin bazılarında bu düşmanca tavrın izlerini metaforik olarak görebiliyorken ve oyunda da bunlara yer verilmişken, sadece Ku Klux Klan ya da Oakmont'a duvar örmek isteyen belediye başkanı adayı (ne kadar orijinal bir fikir gerçekten de, kim akıl etti acaba?) var diye bu uyarıyı koyup Lovecraft'ın bu fikirleriyle yüzleşmemek... Ne bileyim, tuhaf değil mi? O zaman hiçbir uyarı koymayın kardeşim! Ne şiş yansın ne kebap olmuş bu haliyle.



ları yapmasını sağlayacak. Eğer tüm bilgilerini toplayabilirseniz, gene *Sherlock* oyunlarından bildiğimiz Zihin Sarayı (Mind Palace) aracılığıyla ipuçlarını birleştirerek değişik çıkarımlarda bulunacaksınız ve tüm bunlar sizin bir sonraki adresinizi işaret edecek. Bu kısımlar çoğunlukla kotarılmış olsa da bir iki davada mevzunun iyice piksel avcılığına varması rahatsız ediciydi.

Genelde bir sonraki hedefin nerede olduğunu anlamak için arşiv taraması yapmamız gerekiyor ve bunun için Oakmont Günlükleri (gazete), Polis Merkezi, Üniversite Kütüphanesi ve Belediye Arşivi gibi pek çok farklı kaynak emrimize amade. Buralar aslında eğlenceli, elimizdeki ipuçları ve çıkarımlardan, arşivdeki değişik üç seçeneği birleştirip genelde gitmemiz gereken adresi elde ediyoruz. Ama tabii bazıları komik de kaçıyor: Örneğin oyunun başlarında araştırdığımız, limanda yaşanan bir katliam var, bir kişi haricinde herkes ölmüş, kaçan kişi spesifik bir yerinden yaralanmış. Elimizde başka hiçbir ipucu yok. Eh bu gibi ağır gibi yarası olan bir kişinin ilk yapacağı hastaneye gitmek olacağından hastanenin yolunu tutuyor, oranın arşivinden hedefimize ulaşıyoruz. Ama ilk başta görevli doktora zaten soruyoruz "Şöyle bir yaraya sahip arkadaş varmış, acaba nerede kendisi?" diye. Adam da "Sen günde kaç tane hastaya bakıyorum biliyor musun?" gibisinden trip atıp bizi hastane arşivine yönlendiriyor; ama hastalar koğuşunda toplamda 4-5 kişi var zaten! Benzer bir hisse, adreslerin neredeyse tüm mektuplarda, polis raporlarında, gazete kupürlerinde her daim iki sokağın keşimi olarak yazdığını fark ettiğimde de kapıldım. Keşke sürekli x ve y sokaklarının kesişiminde demek yerine, belki bir tık daha muğlak, ara sıra insanlara sorarak bulabileceğimiz adres tarifleri de yapılabilirdi. Sonra, yan görevler bir iki istisna dışında o kadar düz ki: Şu üç eve tütsü koy, şu beş evdeki intihar edenlerin resmini çek, şu yedi evdeki notları topla vb. bayık şeyler... Üstelik bazı ana görevler asıl hikâyeden öylesine uzaklaştırıyor ki oynayanı, insan neden bunu yan görev olarak düşünmemişler diye hayıflanıyor. Bir de oyunda bir sürü seçim yapabiliyoruz ama çok bir etkisi de yok olayların gelişimine.

Oyunun aksiyonla pek işinin olmayacağını zaten biliyorduk, eğer bu tarafından bakarsanız dövüş sistemi idare eder seviyede. Silah çeşitliliği de aynı şekilde: Reed iki tip tabancanın yanında, pompalı ve makineli tüfekleri de kullanabiliyor. Bunlar dışında çatışma esnasında molotof kokteyli, bomba ve tuzak kurma gibi alternatiflerimiz de var. Bu bomba ve tuzakları sağdan soldan bulabilirsiniz ama *TSC*'de tüm bu teçhizat ve sağlık/sakinleştirici iğneleri yaratmaya imkân sağlayan çok sade bir zanaat sistemi de var. Gene bir RYO unsuru olarak yetenek geliştirme bölümümüz de mevcut. İşte "canını yükselt", "akıl sağlığını yükselt", "daha az maliyetli kurşun üret", "pompalı tüfekle vuruş şansını yükselt" gibi oynanışı pek de çeşitlendirmeyen, daha ziyade zorluk düşüren yetenekler bunlar. Görevlerden gelen tecrübe puanlarıyla (evet, bildiğiniz exp) edindiğimiz her bilgi puanıyla bir yetenek alabiliyoruz. Keşke bunlar biraz kırpılarak *The Council*'deki gibi yeni diyalog seçenekleri açmaya yarayacak yetenekler falan konsaymış.

Nasıl yani, daha niç Lovecraft dememişiz?

Aslında *TSC*'nin 2019'a yakışmayan teknik bozukluklarının dışında en büyük sıkıntısı, ortaya her şeyden birazcık serpiştirirken hiçbirinin de tam anlamıyla hakkını verememesi. Bence bu siklette bir oyun için açık dünya denemesine hiç girilmeden, *Vampyr* gibi sınırlarının farkında olup, halihazırda *Sherlock* oyunlarında falan iyi yapılan şeyleri geliştirmek daha mantıklı olabilirmiş Frogwares açısından. Başta da söyledim, şahsen *TSC*'yi oynarken epey iyi vakit geçirdim, her seferinde merakla devam ettim oyuna. Eğer Lovecraft yazınını seviyorsanız bir saniye bile düşünmeyin, bu açıdan şu an piyasada bulabileceğiniz en iyi seçeneklerden biri. Hatta dedektiflik oyunlarını, içerisinde fazla aksiyon olmayan hikâye odaklı ağır oyunları sevenler bile bir şans verebilir kendisine. Ama geri kalan başka denizlere yelken açsın en iyisi. Şu derinlerinde uğursuz kıpırtıların olmadığı, masmavi huzurlu denizlere...

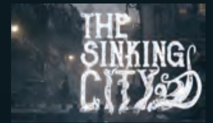


- Sağlam ve ürkütücü atmosfer
- Farklı Lovecraft öykülerinin harmanıyla yazılmış ilgi çekici hikâye
- Karakterler
- Kotarılmış dedektiflik mekanikleri
- Türkçeleştirme şahane olmuş

—

- Reed'in seslendirmesi
- 2019 yılında artık skandal sayılabilecek teknik aksaklıklar
- Açık dünyası işlevsiz ve gereksiz
- Yan görevler
- Dövüş sistemi
- Yetenek ağacı laf olsun diye konmuş

7+



Son Karar

Lovecraft hayranları mutlaka göz atmalı.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Frogwares | **DAĞITIM:** Bigben Interactive | **YAŞ SINIRI:** 18+
DİJİTAL İNDİRME: 99 TL (Epic Games Store), 259 TL (PSN), 327 TL (XBL) | **DAHASI İÇİN:** the-sinking-city.fandom.com

The Sinking City'den Maksimum Keyif Alma Rehberi

Evet belki TSC beklediğimiz kadar iyi gelmedi ama aşağıdaki önerilerle oyundan alacağınız keyfi maksimuma çıkarmayı hedeflemekteyim.

OYUNA BAŞLAMADAN ÖNCE:



OKUYUN: Evvela Dagon, Innsmouth Üzerindeki Gölge, Charles Dexter Ward Vakası, Geç Arthur Jermyn ve Ailesine İlişkin Gerçekler öykülerini kesinlikle okuyun. Bunlar Lovecraft'ın genel yazım tarzı ve değindiği temaların yanında, oyunda özel olarak karşımıza çıkan Robert Throgmorton'un sıradışı görünümü, "Innsmouth sendromlu" kişiler, ölüleri diriltmeyle ilgili pasaj ve ayinler (hatta bir yan görevde Charles D. Ward'a direkt atıf var) ve kimi tarikatlarla ilgili sizi direkt bilgi sahibi yapacaktır.

DİNLEYİN: Konu müzik olunca buraya ilk başta Metallica'yı koymak gerekiyor sanki. İlk başta elbet bir doz Call of Ktulu, sonrasında da The Thing That Should Not Be dinlemeniz gayet makbuldür. Grubun diğer üyelerinin rahmetli Cliff Burton sayesinde tanıştıkları Lovecraft'a duydukları ilgi hâlâ bitmiş değil. En son albümlerinde de Dream No More'la selam yollamışlardı üstada hatırlarsanız. Metallica dışında Vader'ın Lead Us şarkısı benim kişisel favorilerimden. Ayrıca İsveçli müzisyen Simon Heath'in projesi olan Cyro Chamber'ın Youtube'daki Azathoth ve Nyarlathotep isimli dark ambient işlerine de bakabilirsiniz. Son olarak, Delilik Dağlarında'yı okurken King Crimson'dan Starless dinleyip durdum, direkt Lovecraft'la ilgili değil ama tavsiye olarak bulunsun :)



İZLEYİN: Maalesef sinemada gördüğümüz Lovecraft uyarlamaları pek başarılı olamıyor ama şu belgesele bir göz atın kesinlikle: Lovecraft: Fear of the Unknown. Sadece üstadın hayatındaki ilginç detayları öğrenmekle kalmıyorsunuz, aynı zamanda onu bir de Peter Straub, Guillermo del Toro ve John Carpenter gibi babalardan dinliyorsunuz. Bu arada Carpenter demişken, The Thing'i de izleyin ya.



OYUNA BAŞLADIKTAN SONRA:

ZORLUK AYARLARI: Ben oyunu hem dövüş hem dedektiflik zorluğu normalde oynadım ama dedektiflik zorluğunu arttırıp arayüzden kurtulmak, zaten pek anlam ifade etmeyen dövüş zorluğunu en kolaya getirmek oyun keyfinizi bir anda katlayabilir. Gerçi dedektifliği Yabancı zorluğunda oynamak da fena değil, bakmayın.

OKUYUN: Yazıda da bahsettiğim gibi oyun şahane şekilde Türkçeleştirmiş, bu yüzden bulduğunuz en ufak notu dahi atlamayın. Bu kadar okumalı bir oyunu Türkçe oynamak amma ferahlatıcıymış.

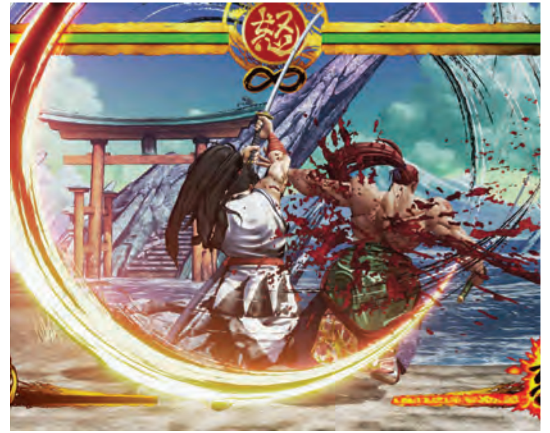
YAN GÖREVLER: Hassas Mevzu ve onunla bağlantılı Ayna Vasıtasıyla görevlerini kesinlikle yapın, gerçekten ana görev gibi ilerliyorlar. Aynı şeyi Sükût Altındır görevi için de söyleyeceğim. Bunun dışında Huzur İçinde Yat ve Mesai Saatleri görevleri içerlerindeki ufak hikâyelerle göz dolduruyorlar, göz atabilirsiniz. Ama diğerlerini gerçekten yapmayın, gerek yok.

İSTİLA EDİLMİŞ YERLER: Yolunuz düşmedikçe uğramaya gerek yok, loot moot hikâye. Üstelik açık dünya oyunlarından alıştığımız bir bölgeyi özgürleştirme vs. gibi bir şansımız da yok. Girdiğiniz binadan 2 metre uzaklaşın bütün canavarlar geri doğuyorlar. Zaten dövüş zorluğunu kolaya aldınız değil mi, ne yapacaksınız ekstra mermi için craft malzemesini :D




Esas elemanımız Haohmaru tüm öküzlüğüyle yine başrolde.





SAMURAI SHODOWN

Kılıcın keskin tarafı

EREN ERYÜREKLİ

Yıllardır hayranların dilinden bir türlü düşürmediği, zihinlerinden silemediği bir seriydi *Samurai Shodown*. Dövüş oyunu severlerin gönüllerinde epeyce yağlı bir yerde duran seri bu yeri tabii ki sonuna kadar hak ediyordu. Bu yeri hak etmesinin en büyük sebeplerinden birisiyse oldukça kendine has oynanışı, karakterleri ve oyun yapısıydı. Eh son model Samurai Shodown da manyaklık etmeyip özünü pek bozmamış ama üstüne koymayı da unutmamış. Türlü çeşit kesici, delici alet edevatın içine giriyoruz, ona göre mevzi alın.

Abartı bir sanattır

Oyunun ana hikâyesi orijinal *SS*'nin döneminde geçiyor ve karakterlerimiz yeni yeni birbirleriyle tanışıp dövüşmeye başlıyor (önce bi' oturup çay içseydiniz). Her şeyi kapsayan oldukça cılız bir ana öykü varsa da esas kemikli yerler karakterlerle tek tek öykü modunu bitirdiğinizde açılıyor. Bu videolar ne *Tekken* gibi çok geyik ne de *Mortal Kombat* gibi doyurucu. İkisinin arasında çok da ciddiye almayacağınız bir yerdeler ama sunumlarının gayet estetik gözüktüğünü söyleyebilirim.

Zaten oyunun ilk göze çarpan özelliği de bu estetik yaklaşım. Eski oyunları hatırlayanlar SNK'nın 16 bit grafiklerle nasıl harikalar yarattığını bilirler. Japonya'nın doğal güzellikleri veya geleneksel şekilde dizayn edilmiş mekânları *Samurai Shodown*'un penceresinden rengârenk manzaralar sunardı bize. Bu gelenek Unreal teknolojisiyle birleşince bakmaya doyulmayan ve gayet de detaylı görseller olarak günümüze aktarılmış. Hatta kimi yerlerde bir animenin içinde dövüşüyor hissiyatına da girebilirsiniz. Eskiden olduğu gibi kanlı canlı sahneler de yine bizlerle. Kılıcınızla yapacağınız doğru zamanlanmış bir hamle ciddi hasarlara neden olup ortalığı kan gölüne çevirebiliyor yani. Elbette karakterler ve hareketleri de bu abartıdan nasiplerini almış. Neredeyse tüm Japon klişesi karakterler (bıçkın samuray, gizemli suikastçı hatun, hafif kafadan kontak kılıç ustası vb.) oyunda yerlerini almış durumda. Eski kadroya eklenen yeni arkadaşlar fena olmasa da çoğunluğun kılıç ustalarına yöneldiğini gördüm online maçlarda. Zira oynanış diğer dövüş oyunları gibi saniyede 10 kombo yapıp adamın ağzını yüzünü dağıtmaktan çok bol taktik yapıp, kaçıp, bloklayıp en doğru hamleyi yapmak üstüne kurulu *Samurai Shodown*'da. Yani *SS* stil olarak oldukça abartılı olsa da, oynanışında belli bir gerçekçilik yakalamaya çalıştığı söylenebilir aslında.

Bir adım ileri bir adım geri... Vals mi kesiş mi?

Oyundaki karakterlerin öyle sayfalarca hareket listeleri falan yok, hatta hepsiyle benzer komutları kullanarak bambaşka hareketler yapıyoruz da denebilir. Yani aslında alışması kolay. Ammaaa bir karakterden diğerine geçtiğinizde yaşayacağınız fark da epeyce büyük. Zira karakterler arası denge iyi kurulmuş olsa da tek tek baktığınızda epeyce farklılaştıklarını görüyorsunuz. Örneğin Charlotte'la mesafeyi iyice açarak bazı saldırılar yapabilirken Shiki'yle iyice yakına sokulmanız lazım. Oyun öyle bir kurgulanmış ki rakibin canını arada bir alıp gerisini defans yaparak çözebileceğiniz gibi daha agresif oynayıp doğru zamanlamayla 2 hamlede adamı şiş kebaba da çevirebilirsiniz.

Bu noktada oyunun stratejik altyapısının çok sağlam olduğunu söyleyebilirim. Çok defans yapan biri varsa karşınızda, biraz risk alıp silahını düşürmeye kasabilir ya da hamleleri sürekli sıyrılmayla geçiştirerek hiç blok yapmadan da gayet temiz hasar verebilirsiniz. Anlık tercihlerin ve karakteri bilmenin dövüş oyunlarında önemli olduğu muhakkak ama *Samurai Shodown* bu risk-ödül dengesini bir adım ileri götürerek hem estetik olarak unutulmaz hem de savaş anlamında harika sonuçlara varmanıza yarayan hareketlere müsaade ediyor gayet, bu da sıkılmanızı engelliyor uzun maç seanslarında.

Yalnızca ben yükleme ekranlarının gereksiz uzun olduğunu düşünmekteyim, maçlar da kısa sürünce beklemek bir süre sonra uykumu bile getirdi yani (hoş, beni nereye bıraksanız uyurum



şu günlerde o derece yorgunum). Ama en azından dövüşlerde lag'dir, kesilmedir, kopmadır filan çok karşılaşmadım. O yönden netcode'un iyi yazıldığını söyleyebilirim. Online böyle zevkliyken offline modların vasatlığı da maalesef beni biraz üzdü, bir tek Gauntlet biraz eğlenceli geldi, diğerleri pek de o kadar sarmadı. Ayrıca yeni nesil dövüş oyunlarından alıştığımız bol kostüm seçeneği ve özelleştirmeler de burada yok. Oyun eski kafa renk değiştirme mantığını bozmamış ama zaten çok da gerekli olmadığını anlıyorsunuz bu nanenin oynadıkça.

Eskinin yenisinin sesi her mesafede güzel

Kısacası SNK temiz bir işe imza atarak güzelce derleyip toparlayıp güncellemiş en sevilen dövüş serilerinden birisini. Şahsen diğer oyunların hızından sonra buraya alışmakta zorlansam da alıştıkça oyunun derinlerinde yatan ince matematiğe ve stratejik yaklaşıma hayran olduğumu belirtmeliyim. Öyle birbirinize dan dun dalmadığınız bir yapım bu ve rakibin hareketlerini iyi gözlemleyip risk almaktan da çekinmeyen oyuncu finalde hayatta kalan oluyor. O yüzden fazla defansif oynayıp da "alırız bir şekilde maçı" gibi düşünmeyin, adam bir özel hareket çeker, boşluğunuza gelir mahvolursunuz saniyesinde. Altın çağını yaşayan dövüş oyunlarına bu elden geçen sürekli dinamik oynanışı ve üst düzey görselliğiyle harika bir ekleme olmuş *Samurai Shodown*. Hayranları zaten kaçırmamıştır da yeni girecekler de ellerini korkak alıştırmasınlar kesinlikle.

Komboya dayalı olmayan, sürekli açık kolladığınız ağır sistemiyle Samurai Shodown farklı bir dövüş oyunu tecrübesi.



Kenshin sevenlerin bir numaralı tercihi tabii ki Ukyo.





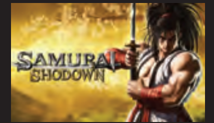


- Görsellik
- Kalite kokan animasyon ve bitirici hareketler
- Stratejik oynanış
- Rakibin silahını kaybetmesini sağlamak aşırı tatmin edici
- Emsallerine göre daha sert ve vahşi
- Karakter dengesi
- Netcode temiz
- Ücretsiz DLC'ler

—

- Hikâye oldukça yavan
- Yükleme ekranları fazla uzun
- Bazı oyun modları gayet lüzumsuz
- Eskiden olan bazı modlar da yok

8



Son Karar

Her hamleyi hesaplayarak ve anlık stratejiler uygulayarak dövüşmeyi sevenler aradığı kanı bulmuştur.

TÜR: Dövüş | **YAPIM:** SNK | **DAĞITIM:** SNK, Athlon Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 260 TL (PSN), 170 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** snk.fandom.com





Seriye ilk kez gelen F2 araçları.



F1 2019

F1'in dünü, bugünü, yarını

BURAK EKEN

Yıllık spor oyunları günümüzde; durmadan güncellenen oyunların, DLC'lerin, free-to-play'lerin çağında anlamını sürekli daha da kaybediyor. *FIFA*'nın artık oyun modlarında, hatta menülerinde bile değişiklik yapmayı bıraktığı şu dönemde Codemasters kısıtlı imkânlarına rağmen yeni oyun illüzyonunu yaratmak için uğraşıyor yine de, takdir etmek lazım.

Son yıllardaki çok sevdiğim klasik arabalar ve onlarla gelen oyun modları korunmakla birlikte oyuna birkaç yeni araba daha eklenmiş. Eklenen daha büyük yenilikse F1'in alt kategorisi olan Formula 2. F1 arabalarına benzeyen daha basit ve biraz daha yavaş arabalarda geleceğin F1 pilotları olacak genç yeteneklerin arasında yarışıyoruz. Ve de artık kariyer modunda maceramıza F2'den başlayarak F1'de yer bulmaya çalışıyoruz. Ne yazık ki kariyerdeki bu F2 kısmı esas hikâyeye giriş için birkaç yarışlık script olarak kullanılmış, tam sezon yapamıyoruz.

Devir fiyaka devri

Bu yıl kişiselleştirme kısmına epey yüklenmiş Codemasters. Eskiden sadece yüz ve kask seçebilirken bu sene -klasik araçlarda ve multiplayer'da kullanmak üzere- tulum ve eldiven de özelleştirebiliyoruz. "Eldiveni özelleştirip n'apacağız?" diyebilirsiniz ama arabayı sürerken en çok gördüğünüz yerin eldiven olduğunu unutmayın. E arada sırada değişiklik istiyor insan.

Bu senenin esas bomba etkisi yaratan yeniliğiyse kendi arabamızı tasarlayabilmek! Tabii ki arabanın parçalarını değiştiremiyoruz ama dış görünüşünü, renklerini istediğimiz kombinasyonla donatabiliyoruz. Multiplayer sunucuların tozunu atarken farkının belli olmasını isteyenler için birebir. Ancak bunu kariyer gibi offline modlarda yapmak istiyorsanız hayal kırıklığına uğrayacaksınız zira oyunun offline modlarında takım değil pilot yönettiğimiz için araçların görünüşünü değiştiremiyor veya yeni araç/takım yaratamıyoruz.

Kariyerciler çok üzülmesin, bizim için çok güzel haberler var. F1 oyunlarında 35 yıldır beklediğimiz yapay zekâ pilot transferlerine nihayet kavuştuk! Artık biz kendi kariyerimizde yol almaya çalışırken diğer pilotlar ve takımlar da fırsat kolluyor ve değişimler yapıyorlar. Üstelik zamanla yaşlanan pilotlar emekli olup yerlerine F2'den genç pilotlar katılabiliyorlar - ki F2 lisansı işte tam da bu noktada daha da anlam kazanıyor. Bir de kariyere *FIFA*'daki The Journey gibi hikâye eklemeye çalışmışlar ama o biraz yapay duruyor açıkçası. Fakat yarışlardan sonra röportaja katılmak güzel yenilik olmuş.

Kanatlar dışında yolda her şey aynı

Son olarak pist üstünde fazla değişiklik olduğunu söyleyemem. Grafikler bir tık daha iyi. Yapay zekâ pilotlar eskiye göre daha agresif yarışıyorlar, kolay pes etmiyorlar (dikkatli olmazsanız kazaya davetiye çıkarabiliyorlar). Bu sene F1'de değişen ön ve arka kanatların etkisiyle virajlarda yol tutuş birazcık zayıflamış. Özellikle viraj çıkışında hızlanma bölümünde gaza yüklenirken arkadan kaymalar yaşanıyor, buna biraz alışmak gerek. Onun dışında *F1 2017*'den beri alışık olduğumuz oynanış genel hatlarıyla devam ediyor. Önceki oyunları oynadıysanız yabancı hissetmeyeceksiniz.



- Formula 2
- Detaylı özelleştirmeler ve kendi arabanı tasarlayabilmek
- Rakip pilotların transferleriyle birlikte daha dinamik kariyer modu



- Kariyer hariç önceki oyundan sıyrılıp sattıracak yanı yok

7



Son Karar

Bu piyasada PC sürümü parasının hakkıdır. Konsoldaysa F1 2017 veya F1 2018 sahibiyseniz fazla şey kaçırdığınız söyleyemem.

Oynanış fazla değişmezken Codemasters, F2 ve kişiselleştirme seçenekleriyle fark yaratmış.

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Codemasters Birmingham | **DAĞITIM:** Codemasters | **DİJİTAL FİYATI:** 79 TL (Playstore) (bit.ly/PlaystoreF12019), 92 TL (Steam), 299 TL (PSN), 197 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/F1Game





Hopper, adamım, çok da atlama her şeye, düşer kalırsın...

STRANGER THINGS 3: THE GAME

Acayip dizinin na–acayip oyunu

ENGİN VURAL

Birkaç ay önce, Stranger Things'in yeni sezonuna eşlik edecek bir oyunun da hazırlanmakta olduğunu öğrenmiştik ve sonuçta hem yeni sezona hem de oyuna kavuştuk. Ama sanki oyuna kavuşmayabilir miymişiz neymiş?

Hawkins yer adamı!

Oyun, diziden bildiğimiz kahramanlarını yönettiğimiz izometrik görünümlü bir aksiyon macera. Karakterleri hızlıca değiştirebiliyoruz ve farklı yeteneklerini kullanarak önümüze çıkan engelleri aşmaya, görevleri yerine getirmeye çalışıyoruz. AVM'de fare temizliğiyle ve getir götür işleriyle başlıyoruz, sonrasında yavaş yavaş diziyle örtüşen farklı görevler bizi karşılıyor.

Doğrusu yazıyı burada kessem de olur, oyun hakkında söylenebilecek her şey hepi topu bu kadar çünkü. Daha fazlası yok! Yapılan şey dizinin temasını sevenlerin hoşuna gidebilecek bir hikâye ve biraz nostalji yapmak isteyenlere izometrik bir macera sunmak; bunları olabildiğince klişe şekilde yapmak ve üstüne sırf adı Stranger Things diye ayı gibi bir fiyat etiketi basmak. Bu kadar.

Gizemimi çaldılar

Oyunun hikâyesi diziyle ortak olduğu için önce hangisiyle başlarsanız başlayın bir diğeri hakkında spoiler yemiş olacaksınız. Bu nedenle benim tavsiyem önce diziyi izlemeniz. Zaten oyundan alınabilecek keyif kısıtlı, bari dizi keyfiniz baltalanmasın.

Oynanış açısından benzerlerinden pek de farklı bir şey sunmuyor *Stranger Things 3*. Bir yandan ana hikâyeyi takip edip bir yandan aralara serpiştirilmiş yan görevleri yapmak, etraftan malzeme toplayıp 'Made in Hawkins' eşyalar üretmek, bulmacalar çözmek, arada da düşman pataklamakla geçiyor vaktimiz. Şaşırtacak, "bak bu da güzel sürpriz oldu" dedirtecek bir yanı yok. Hayır oyunun açıklamasında "hiç görülmemiş maceralar ve sırlar" falan diyor. Tamam zaten en baştan inanmamıştım oyunun dizinin altyapısını genişletmek gibi alengirli işlere girişeceğine ama ona rağmen hayal kırıklığına uğradım, gerisini siz düşünün.

Siz dizide daha farklıydınız?

Bazı kısımları belirli bir karakterin özel yeteneğiyle geçmek gerektiği için oralarda onları kullanmak durumundayız evet ama bu kısımlar dışında, özellikle de aksiyon bölümlerinde "dur bir de şu karakteri alayım" düşüncesi aklınıza gelmeyecek bile. Belki biraz daha vakit alır, belki biraz zorlanabilirsiniz ama savaşları herhangi bir karakterle geçmek mümkün. Düşman çeşitliliği de 2 gibi muhteşem bir rakamla sınırlı; fareler ve insanlar. Ama Steinbeck'in yazdığından değil, milyonuncu kez öldürdüğünüzde "bu da sıktı artık" dedirteninden.

Savaş kısımlarında oyun 'Clicker Things'e dönüveriyor. Düşmanlar zorlamaya başladığında mouse tıklamalarının arasına bir de boşluk tuşunu ekliyorsunuz, ta da! Alın size zaferin altın formülü: 3 tık fare, 1 tık boşluk. Arada boss savaşlarımız da var tabii, en fazla iki dakikada rutinlerini çözünce işlem tamam.

Bir oyunu yarım saat oynayıp, finaline geldikten sonra o bölümde bir bug yüzünden tıkanıp kalırsanız ne düşünürsünüz? Yapımcılar oyuncuyu bu felsefi düşüncelere sevk etmek isteyen geniş görüşlü insanlar işte! Oyunu elle kaydetme imkânınız yok, otomatik kayıt kısmıysa kafasına göre çalışıyor. Oyun takılıyor, o takılmanın sonrasında da hemen kayıt alıp sizi aynı bölümü baştan oynamak zorunda bırakıyor mesela. Nasıl?

Frene basmazsam daha gömer giderim ama zannediyorum bu kadarı kâfi gelmiştir. Stranger Things, izometrik oyunlar ve pikselize grafikler hoşunuza gidiyorsa oyun ilk başta belki ilginizi çekebilir. Bunun dışında fazla bir şey beklemeyin. 1-2 saatin ardından dönüp tekrar bakmazsınız.



- Diziyi takip edenlerin ilgisini çekebilecek tema
- Türkçe dil desteği
- Bir süre eğlendiriyor

–

- Bir süre sonra sıkmaya başlıyor
- Fiyat
- Otomatik kayıt
- Bug'lar

5



Son Karar

Yine sırtını beğenilen bir yapıma dayayıp prim yapma derdi...

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** BonusXP | **DİJİTAL İNDİRME:** 118 TL (Steam), 56 TL (XBL), 79 TL (PS4), 20 dolar (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-142-st2tg


"Buralar bööööyle bostandı be..."

PATHOLOGIC 2

Darlanmak isteyen ama aradığı seviyeyi bulamayanlara özel

ONUR KAYA

"Bozkırlarda hayat, yeryüzünün kadim kalbine daha yakın. İniltiler içindeki toprağın kendine has bir lisanı var, insanların bazıları o lisanı hâlâ hatırlıyor ancak tam anlamıyla onunla iletişime geçebilenlerin sayısı pek az. Aynı şekilde eski gelenekler de eskinin insanları tarafından sürdürülüyor ama bir şeyler yanlış gider gibi. Kasabada bir uğursuzluk var, hastalık, yokluk her yanda kol geziyor. Bu çoğunluk tarafından unutulmayı kabullenemeyen yeryüzünün bir intikamı mı, yoksa insanların kendi yanlışlarıyla kendi üzerlerine çektikleri bir felaket mi bilinmez. Ak yüzlü, kara suretli yansımalar sürekli bir şeyler anlatmaya çalışıyor. Kimisi kaçıp kurtulmayı öğütlüyor, kimisi zalim bir kaderden bahsediyor."

Burası bozkır, buradan çıkış yok

Günümüz oyunlarıyla bir problemim var benim, her fırsatta bu problemi dile getirmeyi pek severim; ciddisinden geyiklisine bütün oyunların, her şeyi oyuncunun etrafında döndürme huyundan bıkkınlık geldi bana. Örneğin dünyayı tehdit eden bir tehlike varsa harekete geçmez, paşa paşa sizin gidip durdurmanızı bekler, üstesinden gelemeyeceğiniz düşman çıkmaz karşınıza, buna rağmen karakterler sizden basbayağı ayak işlerini yapmanızı ister falan. Oyuncusu karşısında, barındırdığı dünyanın onun için yaratılmadığı ayaklarına yatabilen, her parçasını ilk bakışta anlaşılır kılmaya kasmayan oyunlara büyük saygı duyuyorum, çünkü bu tarz çok az oyun var. Çoğu oyun tek bir duyguyu, yani başarıyı oyuncusuna tattırmaya odaklanıyor ve bu yolda insanı yağladıkça yağlıyor. *Pathologic 2* onlardan bir tanesi değil. Oyun gözünüze soka soka, daha başlarda söylüyor "herkesi kurtaramayacaksın" diye. Gerçekten de kurtaramıyorsunuz ve bu alıştığımızın aksine senaryonun değil, mekaniklerin bir gereği. Yapmanız gereken strese girmek, o stresin altında kendinizi paralamak ve olabilecek en iyi sonucu elde etmeye uğraşmak. Burada en iyi sonuçtan kastım da, daha fazla güç, özellik ya da kaynak değil. Daha olumlu bir genel sonuç, hikâyenin daha fazlasını görebilmek, oyunun sonuna varabilmek.

"İnsanlık halini" oyunda tatmak

Nihayetinde *Pathologic 2*'de insan suretinde olup her şeye gücü yeten tanrısal bir varlık değil, hakikaten de bir insansınız. Oyun zaten umudun tükendiği bir tiyatroda, başarısızlıkla start veriyor, olayların muhtemel (ve fena) bir sonunu gösteriyor size. Karakterimizin olanları kabullenemeyişiyle gözlerimizi kapatıp, henüz hiçbir anlamı yok gibi görünen kâbusların ardından o ufka, henüz bakir olan bir geçmişe uyanıyoruz. Cerrah karakterimizin bozkırdaki memleketine dönüşü ve babasının ölüm haberini alışıyla oyun gerçekten başlıyor. Cinayeti bizim işlediğimiz şüphesiyle kasaba halkı tarafından avlanıyor, adımızı temize çıkarmaya çalışırken çok geçmiyor, zamanın, kaynakların, umudun, kısacası her şeyin sınırlı olduğunu fark ediyoruz. O noktada bir stres yükü yükleniyor ki omuzlara, sormayın.

Kasabada bir salgın, önümüzde de bu salgını durdurmak adına kendimizi paralayacağımız 12 gün var, işler de gittikçe daha beter bir hal alıyor. Bütün bu süreçte, gerçekten karakterimizi harap etmek durumundayız. Yorgunluk, susuzluk, açlık, enfeksiyon ve bağışıklık seviyelerimiz var. Bunları münasip seviyelerde tutup tahtalı köyü boylamamak adına etrafı talan etmemiz, sürekli kaynak toplamamız lazım ve oyun bu konuda asla gönlümüzü hoş tutan bir tavır sergilemiyor. Bir gece gündüz döngüsü var ve bu süreyi nasıl kullandığımız gerçekten önemli, ipimizi koparıp her taşın altına gönlümüzce bakmak ama hiçbir önemli mevzuyu kaçırmamak gibi bir lüksümüz yok. Belli şeyler belli saatlerde oluyor ve zamanımızı verimli kullanmak adına gün içinde nereye ne sırayla gittiğimizi bile planlamak durumundayız. Her yerde kayıt yapamadığımızı, oyunun bazı şeyleri rastgele idare ettiğini göz önüne alınca, mesele durumu kurtarmak değil, az ya da çok batırmak oluyor.

Gizem perdesi dediysek "sır kapısı" demedik

Pathologic 2'nin albenisi, siz orada değilken bile var olan bir dünya illüzyonunu, bir gizem perdesiyle yaratmasında. Atmosferi büyük bütçeli yapımlara taş çıkaran kasabamızın gelenekleri, öğretileri, efsaneleri var mesela. Karakterimiz bunları biliyor aslında ama biz bilmiyoruz. Doktorluk eğitimi için ayrıldığı kasabaya bizim kontrolümüzde bir yabancı olarak dönen karakterimizin unutkanlıktan gelme yabancılığı bize sirayet ediyor; ortalıkta ne dönüyor, karşılaştığımız kasabalılar neden bahsediyor, çocuklar kendi aralarında nasıl bir hiyerarşi oluşturmuş, ortalıkta yarı çıplak dolaşan "gelinler" neyin temsilcileri ve veba neyin nesi? Bilinçaltının kâbuslarıyla başlayan oyun, o kâbusları aratmayan bir gizem ve gerçeklikle devam ediyor. Kasabanın merkezinde, havada asılı duran basamaklar var mesela. "Toprağın iniltilerini" duyduğunuz yerlerde ortaya çıkan kökler var, kanla besleyerek şifalı karışımlar yaptığınız otların üzerlerinden filizlenmesini sağlıyorsunuz. Kasanın bir ucunda

Dünyasını oyuncunun etrafından döndürmeyen, onlara başarı hissi verme derdinde olmayan nadide yapımlardan.



devasa, kalp şeklinde bir bina var, diğer tarafta çocuklar aralarından birini cezalandırmak için gönderdikleri gizemli bir çukurdan bahsediyorlar. Hızlı seyahat sistemi bile sizi nehir yoluyla bir yerden bir yere götürmek karşılığında "tırnak" talep eden, insanlıktan uzak kayıkçıların yüzü suyu hürmetine işliyor. Atmosfer ölümüne boğucu, puzzle gibi bir anlatı var elde, hepsini mümkün değil kurtaramayacağınız o karakterler hikâyeleriyle o bulmacanın birer parçası konumundalar. Menüdeki "Düşünceler" sekmesi, karşılaştığınız karakterlerle ve duyumunu aldığımız mevzularla alakalı birbirine bağlantılı notlar içeriyor. Oyunun "kurtarabildiğimiz kadarını" görüyoruz ve gördüğünüz kadarını bu sekmede biriktiriyoruz. Her günün sonunda bir de kaç kişinin ortadan kaybolduğu, kaç kişinin öldüğü bilgisi veriliyor bize.

Kürdan bile bulsanız cebe atın

Bir yerde oyunun esas karakteri olan kasaba da, içinde geçirdiğiniz üç günün ardından vebanın gelmesiyle bir oyun alanı olarak değişim geçirmeye başlıyor. Tedavisini başarıyla uyguladığımız insanlar hayatta kalacak diye bir kaide yok. Ölebilir ve potansiyel görevleri yanlarında götürebilirler. Dükkânların sattıkları malların fiyatları değişiyor ve hatta bir noktadan sonra satıcılar para kabul etmemeye başlıyor. Bu noktada kaynak edinmek için o ana dek kullanması teoride opsiyonel olan takas sistemini kullanmak durumunda kalıyoruz. Kasabada hayatta kalıp kalmadığımızın yanında bunu nasıl yaptığımız da önemli elbette, bir cerrah olarak insanların organlarını satmaya da, ameliyatla canlarını kurtarmaya da muktediriz. Kasabayla karşılıklı bir etki tepki içerisindeyiz, sevilmiyorsak kapılar yüzümüze çarpılıyor.

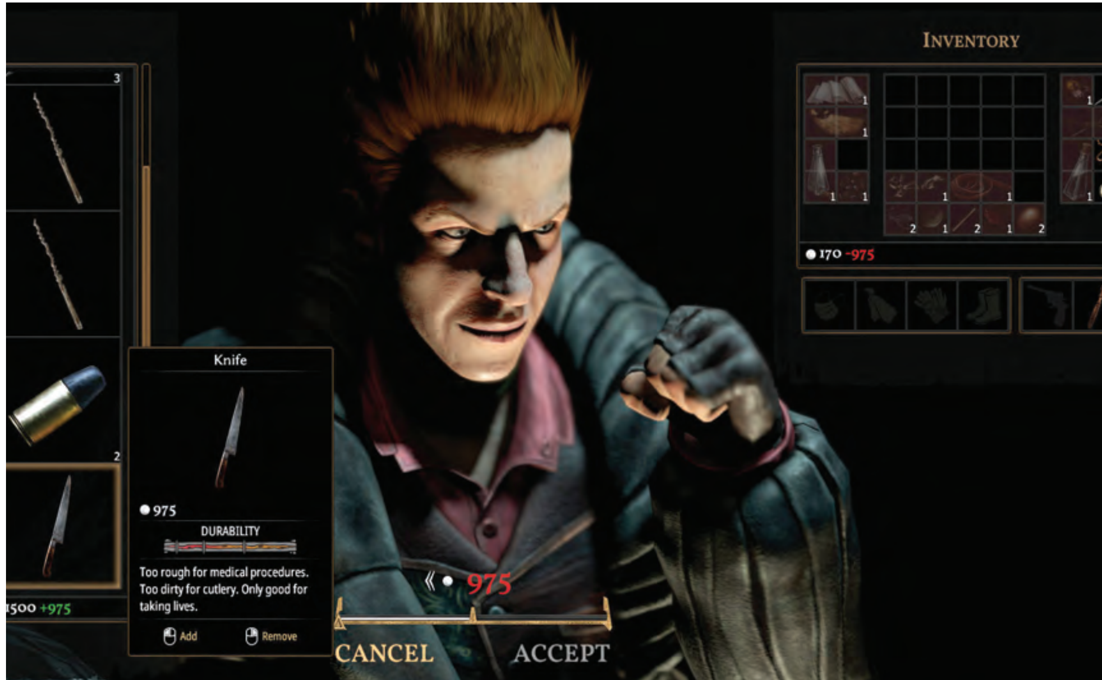
Meslek doktorluk olduğundan kaba kuvvet kullanmada pek tecrübeli değiliz, oyunun savaş mekanikleri de fena halde hantal. Yumruk yumruğa veya kesici aletlerle dövüşmeyi yeğleme durumunda kalıyoruz. Tabanca edinmek ciddi kaynak harcamayı gerektiriyor, üzerine bir de hem yakın dövüş silahları hem ateşli silahlar çabuk bozuluyor. Kaynak kaybetmemek adına her fırsatta topuklamak en mantıklı çözüm elbette ama odak zaten bu değil, aksiyondaki bu hantallığı eksiden sayıp saymamak size kalmış.

Oyunun en büyük kusuru, gerçekten zor ve dağınık olması. Eğer hayatta kalma elementlerine göğüs germeyi başaramazsak, olmadık bir anda olmadık bir şekilde gafil avlanabiliyor, belli bir noktadan ileri gidemeyebiliyoruz. Eğer çok fazla ölürsek, tiyatrodaki gizemli karakterimiz Mark Immortell daha hızlı acıkmak/susamak benzeri penaltılara sahip bir lanet yerleştiriyor. Yapımcıların vizyonundaki, oyunun ilk halini bir kesim için oynanamaz hale getiren zorluk seviyesi fazlasıyla acımasız. Ancak son gelen güncellemelerle bu zorluğu düşürmek mümkün kılındığından, hikâyeyi nispeten kılçıksız tecrübe etmek mümkün.

Teknik konularda darmadağın bir oyun *Pathologic 2*. Oynanışı hantal, performansı berbat, yükleme süreleri gereksiz uzun. Ancak tüm bunları bir kenara koymayı başarabilirseniz sizin için gerçekten eşi benzerine rastlanmaz bir tecrübe haline geleceğini garanti ediyorum. Ice-Pick Lodge, tek amacı sentetik bir başarı hissiyatı sağlamak olmayan, hastalıklı da olsa yaşayan bir oyun çıkarmış ortaya. Üstüne üstlük, eldeki (20-25 saat civarı süren) senaryo oyundaki üç karakterden sadece birinin, yani Haruspex'in senaryosu, ilerleyen dönemlerde Bachelor ve Changeling de gelecek.

Bir devam oyunu mu?

Değil. İlk Pathologic taaaaaaa 2004'te Rusya civarlarında piyasaya sürülen, 2006 senesinde de felaket bir çeviriyle Avrupa'ya yayılan, kült klasik statüsüne erişmiş bir oyun. Yıllar sonra Pathologic HD adıyla yeniden ortamlarda boy gösteriyor ve bu süreçte oyunu yeniden yapmak adına bir de Kickstarter projesi başlatılıyor. Remake projesi evrilip, ilk oyunun fazla değiştirilmemiş hali olmaktan çıkıp, senaryosu aynı yepyeni bir oyun halini alıyor. İşte o oyun Pathologic 2.




Sonra neden küresel ısınma var...



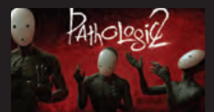


- Eşsiz bir oyun tecrübesi
- Boğucu, yoğun atmosfer
- Değişken, reaktif oyun alanı
- Ürpertici ses ve müzikler

\-

- Neye göre inip çıktığı belli olmayan performans
- Saçma sapan yükleme süreleri

8+



Son Karar

Kesinlikle ve kesinlikle herkes için değil ama size hitap ediyorsa çok uzun süre adını anacaksınız.

TÜR: Hayatta Kalma / Macera | **YAPIM:** Ice-Pick Lodge | **DAĞITIM:** tinyBuild | **DİJİTAL İNDİRME:** 56 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** pathologic.gamepedia.com





Willem Dafoe'nun canlandırdığı biliminsanı Nathan, Jodie'ye babalık yapıyor.

BEYOND TWO SOULS

Ruh ikizi film

NOYAN AKATLI

Playstation'a özgü oyunların bilgisayara gelişleri yakın dönemde dikkat çekici ve bence güzel bir gelişme. *Souls* serisinin çoklu platforma geçmesi fazla sürmemişti, onu saymıyorum. En yakın örnekler olarak *Journey*, *Yakuza* serisi ve Quantic Dream'in biraz eskice interaktif maceraları, ilk PS3'e çıkan *Heavy Rain* ve *Beyond Two Souls* geliyor aklıma. Konsol dünyasında iz bırakmış, etkileyici bir eser olan *Heavy Rain*'i oynamış ve gelip giden duygular eşliğinde bitirmiştim, doğaüstü güçleri olan Jodie Holmes'un hikâyesini anlatan *Beyond: Two Souls*'uysa bilgisayarda denemiş, izlemiş oldum ilk defa.

Bölümlerimizin orijinal hali kronolojik değildir

Bazısı iki-üç dakikalık ara video gibi, üç-dört tanesiyse bir saati aşan süreleri bulan ve zaman zaman beni duygusal anlamda etkileyip yıpratan bölümleri istersek tarih sırasıyla oynama seçeneği bulunsa da ben orijinal, dağınık halinden gitmeyi seçtim. Böylece yapımın temel taşı olan, Jodie'nin kaderini, kendisine bağlı gizemli arkadaşı ve doğaüstü güçlerinin getirdiği çaresiz yalnızlığını aşmayı çabalayışını ön planda tutan öyküyü birleştiren parçaları birleştirmeye çalıştığımı hissettim. Oyunun ruhu da, -iki ruhun da ötesinde-, insana ait temel duyguları bazen yoğun ve arada bir klişeye kaçan sahnelerle kimi zaman da alt metin benzeri yöntemlerle, çok yüzüne vurmadan hissettirmesinde gizli bence, ben o şekilde hissettim bir sonrakini merak ederek giriştiğim bölümler boyunca.

Henüz ilk sahnede gözüme çarpan "Eheh, grafikler nasıl da eskimiş 5-6 yılda" tereddütü öykü ilerledikçe, Jodie'nin ruh arkadaşı Aiden'ın nesneleri darmadağın etmesi gibi dağılıp gitti zihnimde. Y/Üçgen tuşuyla kontrol ettiğimiz, Jodie'nin karşısına çıkan engelleri aşmasını sağlayan, insanların zihnini ele geçirip direkt yönetebilen, türlü becerileri olan Aiden'ın varlık neden ve kökenine olan merakımsa sahneler ilerledikçe hiç azalmadı. Doğaüstü becerilerden, yara iyileştirmede zorlandım bir tek bu arada, kontrolleri biraz zor yapılmış bana göre. Oyun Xbox 360 oyun koluyla gayet rahat oynanıyor, Jodie'nin hareketlerine göre ayarlanmış kontrol sistemi gayet iyi işliyor. Bu tür oyunlarda kâbusum olan "Sıradaki hedef-hareket ne?" veya "Ee, şimdi nereye gideceğiz?" soru işaretleri de yaşanmıyor, Jodie'nin kendi kendisiyle ve Aiden'a hitap eden konuşmaları sayesinde.

Aynı bedende can gibiyiz

Ara videolar, tahmin edebileceğiniz ve konsol incelemelerinden de hatırlayacağınız gibi gayet güzel bir film tadında. Oyun baştan sona Jodie'nin doğaüstü güçleri, gizemli arkadaşı ve diğer insanlarla ilişkileri, "diğer kızlar" gibi olma çabası, dürüst, ahlâklı bir birey olarak yaşama tercihleriyle yeteneklerinden yararlanmak isteyen sistem arasındaki mücadeleyi anlatan bir ruhsal yolculuk; ve bu yolculuğa içgüdüsel kontroller, duygusal ara videolar, inandırıcı yan karakterler ve yan öyküler, atmosfere uygun müzikler eşliğinde Jodie'ye eşlik etme hissi, oyuncu için son derece keyifli bir deneyim. Konsol sürümüne uzak kaldıysanız, ilk fırsatta Jodie ve Aiden'la tanışmanızı önererek indireyim ben de sinema-oyun salonumuzun perdesini. "Aiden, perdeye dokunma, bırak, düğmeye kendim basabilirim..."

Oyuncular ve Müzik

Başrollerdeki Ellen Page ve Willem Dafoe önceki incelemelerde yeterince ve haklı övgü almışlardı. Yan karakterleri canlandıran Eric Winter (Ryan) ve Kadeem Hardison (Cole) da seslendirme ve mimikleriyle yapımın başarısına büyük katkı sağlıyorlar. Duygusal yoğunluğu artıran müzikleri yapan Norman Corbeil, 2013 yılında, oyun bitmeden önce vefat edince, parçaların devamını, Assassin's Creed III'ün müziklerini de yapan Lorne Balfe tamamlamış. Corbeil'ı saygıyla anarak Balfe'ın da hakkını teslim ederek dinleyelim duygulara hitap eden ezgileri.



- İçgüdüsel kontroller aynen ve başarılı şekilde uyarlanmış
- Oyunculuk, seslendirme ve müzikler
- Duygusal yoğunluğun dengede gittiği öykü sürükleyici
- Etkileyici son

−

- Teknik hiç sorunu olmasa da grafikler haliyle eski kalıyor
- Bölümlerin uzunluk ve zorlukları biraz dengesiz
- Oyun eskiden de seçimlerin ilerleyişi değiştirmeyişiyle eleştirilmişti, o halen bir sorun
- Sonu etkileyici olsa da bazı şeylerin yarım bırakılmış olması

7



Son Karar

Türe meraklı ve konsolda oynamamış oyunculara göre, başarılı bir etkileşimli film-macera.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Quantic Dream | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 70 TL (Epic Store), 134 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** beyondtwosouls.fandom.com

SKY: CHILDREN OF THE LIGHT

Ücretsiz meditasyon seanslarımız başlamıştır

EREN ERYÜREKLİ

Journey aşırı sevdiğim ve çıktığı platformların hemen hepsinde oynama şansı bulduğum cidden unutulmaz bir oyundu. Şiirsel görselliği, müzikleri ve yardımlaşmanın hayatta kalmanın tek yolu olduğu oyun dünyası sizi alır götürür, bir yerlerde bırakır, uzun müddet de gerçekliğe döndürmezdi. İşte onu yapan ellerden bize ulaşan *Sky* da *Journey*'nin güncellenmiş bir hali gibi ama bu sefer kızgın kumlardan serin sulara atlamak yerine göklere taşınıyor seyahatimiz.

Bu alem bir handır iki kapılı

Sky çoğunlukla *Journey*'nin izinden giderek işin içinden silahları, düşmanları filan çıkartıp tamamen gevşemiş bir şekilde oynanabilecek bir deneyim sunuyor. Üstelik kimi özellikleriyle *Journey*'nin net olmayan kenarlarını da daha bir temiz hale getirmişler. Oyun o kadar relaks ki benim gibi çok geç saatlerde yatağınızda oynarsanız uyuyup kalarak iPad'inizin bataryasını bitirmek işten bile değil. Efendim? iPad mi dedim? Maalesef öyle dedim zira *Sky* yalnızca iOS cihazlarında oynanabilen bir mobil oyun. Hemen yüzünüzü buruşturmayın, ya da buruşturun bilmiyorum size kalmış. Zira bu mobil olma hali iPad'de çok problem olmazken telefonlarda uzun süre oynamayı neredeyse imkânsız kılıyor. Isınma ve batarya ömrünü geçtim elleriniz kesinlikle yoruluyor uzun süre ekrana basılı tutmaktan. Hele hele oyunun grafiklerinin muazzam olduğunu, animasyon kalitesinin üst düzeyliğini, geniş perspektifli peyzajları da hesaba katarsak bu oyun kesinlikle büyük bir ekranda kontrolcüyle oynanmayı hak eden cinsten. Hani Apple kendi platformları için öncelik kapmak adına kaç para ödedi bilmiyorum ama *Sky* kesinlikle küçük ekranlara sığmayacak kadar kalbi geniş bir oyun.

Kalbi diyorum zira oyunun ana amacı diğerleriyle bağlantı kurmak, yardımlaşarak bazı bulmacaları çözmek veya sadece birlikte takılmak göklerde. Hani terapi merkezlerinde oynatılsa şu oyun yemin ediyorum pek çok ilacın başaramadığı derecede etkili olma potansiyeline sahip. Çünkü şiddet yok empati var, düşman yok dostlar var, engeller yok özgürce uçabileceğiniz gökler var. Ve belki de sırf bu imkânı sağlaması bile *Sky*'ı değerli kılıyor. Ah, bir de parmaklarıma kramp girmeseydi oynarken daha iyi olacaktı. Diğer iOS oyunlarında olan kontrolcü desteğiyse *Sky*'dan muaf tutulmuş ki bu da can sıkan başka bir durum. Neyse ki yapımcılar oyunun sonradan Android, konsollar ve PC'ye de geleceğini duyurdular.

Bedava dediysek beleş demedik

Bir başka can sıkan unsursa oyunda mikro ödemelerin olması. Karakterinizi daha ilerilere götürmek için gereken enerji oyunda aşama kaydettikçe kazanılabilse de gerçek para harcayıp hızlı yoldan ilerlemek de mümkün. Ha bu oyun zevkinize zeval getirmez ama mikro ödemeler de çok şey işte… Sevmiyorum ben. Ama bunun dışında gerek diğer oyuncularla iletişime geçmek olsun, gerek dünyada ilerlemek olsun, her şey gayet pratik ve ulaşılabilir halde, o cihazlarda gördüğünüze inanamayacağınız sanatsal görsellik ve huzur veren müzikler de cabası. Bir deneyin derim ben, en azından günün stresini atmanıza yardımcı olur. Sonuçta indirmesi de silmesi de bedava.





Sanki bir ihtiyar heyeti toplantısı.



+

- Sanatsal grafikler
- Huzur veren dingin atmosfer
- 60 fps çalışabilmesi (wow yani!)
- Emote'larla iletişim kurmak gayet pratik
- Müzikler yine efsane
- Karakteri özelleştirebilmek
- Bedava

−

- Tek başınıza hızla bayabilir
- Kontrolcü desteği yok
- Neden iOS, NEDEN?
- Uzun süre oynamak için uygun olmayan kontroller
- Journey 1,5 hissi veriyor
- Mikro ödemeler küçük olsa da mide bulandırıyor

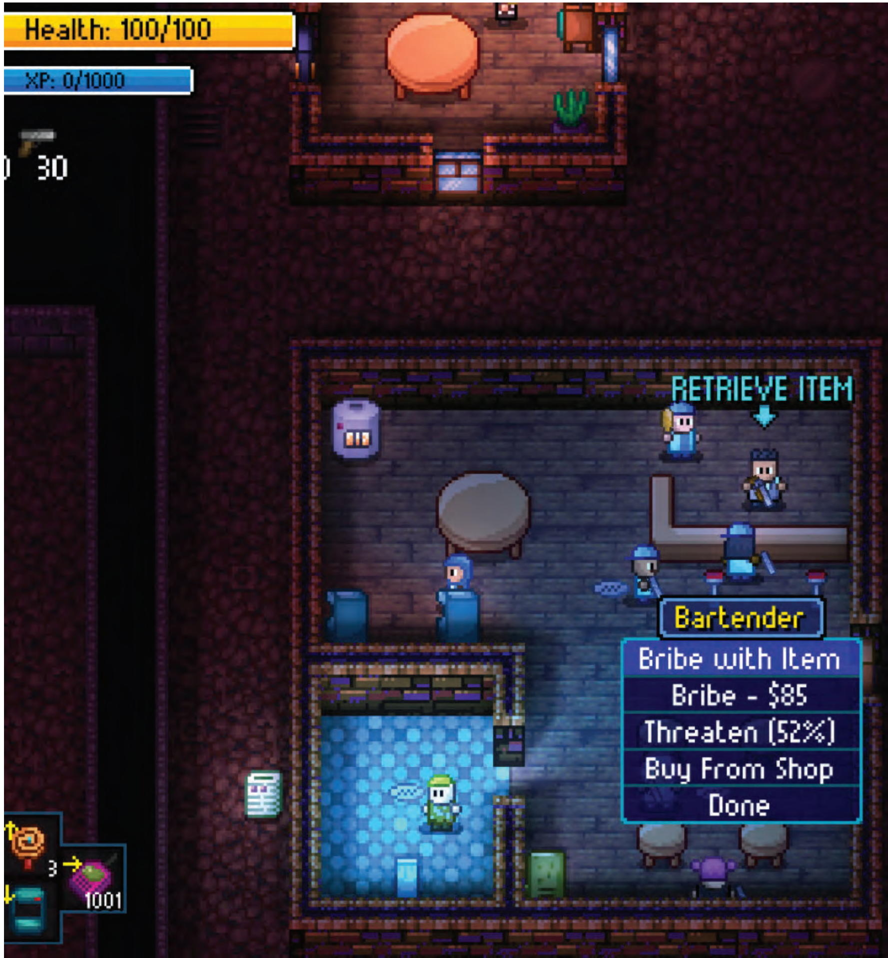
7



Son Karar

Akşamları yorgun argın eve döndüğünüzde oynamalık bir dinlence seansı Sky ve daha da ötesinde dostluk ve yardımlaşma üzerine lirik bir şiir.

TÜR: Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** thatgamecompany | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (App Store) | **YAŞ SINIRI:** 3+
DAHASI İÇİN: sky-children-of-the-light.fandom.com



STREETS OF ROGUE

GTA, Deus Ex, Watch Dogs ve Hotline Miami birleşse

MUSTAFA MUTLU ŞENAY

Bir oyun düşünün; size her seferinde rastgele oluşturulan farklı temalara sahip haritalarda çeşitli görevler verip bunları yapmanızı istiyor, bu görevler dışında haritaya yapılabilecek bir sürü şey de ekliyor. Sonra da diyor ki; artık benden bu kadar, bundan sonra istediğin şey olabilir, istediğin gibi oynayabilirsin.

Doğrusu *Streets of Rogue*'u açarken başarılı bir roguelike oynamayı bekliyordum ancak bu kadar dolu bir içeriğe sahip olacağını asla hayal etmemiştim. Kendisi bir şekilde hayatımda oynadığım en başarılı Suikastçı, Hacker, Vampir, Hırsız, Polis ve hatta Esnaf oyunlarından biri olmayı başardı. Nasıl mı? İzin verin anlatayım.

Her yerde bir Ekrem Başkan yok tabii...

Oyunun hikâyesi oldukça sade. Vergi indirimleri ve herkese bedava bira vaatleriyle seçimi kazanan Başkan, başa geçtiği anda ağır vergiler ve kesin bir alkol yasağıyla halka zulmetmeye, barış ve huzur dolu şehrimizi yozlaşmayla doldurmaya başlıyor. Tabii doğal olarak baskının olduğu yerde bir direniş de başlıyor ve biz de bu şanlı direnişin basit bir üyesi olarak oyuna adım atıyoruz.

Oyun temel anlamda ilk *GTA* oyunlarından esinlenmiş; Direniş Merkezi'nde istediğimiz ayarlamaları yapıp asansöre binerek şehrin en alt katından yeni bir akına başlıyor, her seferinde rastgele oluşturulan geniş bir haritada tepeden baktığımız kamera açısı ve gayet sade kontrollerle çeşitli görevleri bitirip bir sonraki kata geçiyoruz. Bu sistemi *Hotline Miami* başta olmak üzere başka oyunlardan da hatırlayabilirsiniz. Ancak *Streets of Rogue*'un bunlardan çok farklı yaklaştığı bir nokta var.

Aikido, Karete, Jiu-Jitsu... Karışık var mı? O da var!

Her yeni akına başlayacağınızda oyun sizden bir karakter seçmenizi istiyor ki *Streets of Rogue*'un bu karakterler konusunda sağladığı çeşitliliğin uzun bir süre ne bağımsız ne de AAA bir oyun tarafından aşılacağını sanmıyorum. Oyun güreşçisinden hırsızına, çete üyesinden kurt adamına, esnafından bankerine toplam 24 karakterden oluşan geniş bir yelpazeyi seçiminize sunuyor. Üstelik hepsi için ayrı ayrı özel yetenekler, beceriler ve özel görevler de oluşturulmuş ki 24 karakterin hepsinde ayrı bir oynanış stili anlamına geliyor bu. Eğer klasik aksiyonla bam güm dalmak isterseniz askerle, stratejik ilerlemek isterseniz hacker'la, gölgelerde yaşamak isterseniz suikastçıyla akınınıza başlayabilirsiniz. Hazır verilen karakterleri beğenmediniz mi? Oyun size sıfırdan kendi karakterinizi oluşturup istediğiniz özel yeteneği ve becerileri seçme şansı da veriyor ki bu da oynanış süresini muazzam uzatmış.

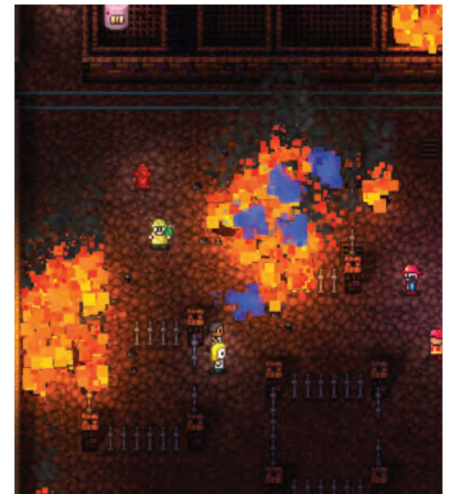
Lafı açılmışken becerilere de değinmek gerek; oyunda silah geri tepmesini azaltmaktan yamyamlar tarafından sevilmeye, onlarca genel ve karaktere özel beceri mevcut. Karakterinizin başlangıç becerilerine ek olarak akınınız sırasında katlar arasında da yeni beceriler edinebiliyorsunuz ve bu da aynı karakterle bile çeşit çeşit akın olasılığı demek. Silahşor bir hacker veya yakın dövüş uzmanı bir avukat geliştirmek sizin elinizde.

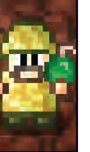
Dikey yapılaşma

Oyundaki şehrimiz 5 bölgeye ayrılmış ve akınlarda en alttan başlayarak sırayla bu bölgeleri geçmeniz gerekiyor. En altta bulunan Gecekon-

Tavsiyeler

- Hacker'la oynarken her elektronik aleti kurcalamaya çalışın, özellikle buzdolaplarını :)
- Seviye atlayınca canınız doluyor, yiyeceklerinizi harcamadan önce XP seviyenizi kontrol edin.
- İşlevini bilmediğiniz şırıngaları havalandırmalar aracılığıyla binalarda deneyip işlevini öğrenebilirsiniz.
- Park katlarındaki çalıların içinden yamyamlar çıkabiliyor, aman dikkat.
- Kırık pencerelerden bir miktar can kaybederek geçebilirsiniz.
- Bazı eşyalar beklenmedik durumlarda çok işe yarayabiliyor, bu yüzden zaman zaman envanterinizi kontrol edin; örneğin robotlara karşı EMP Grenade kullanabilirsiniz.
- Kalabalık bir grup tarafından saldırıya uğradıysanız polise veya başka bir gruba doğru kaçıp yanlış hedefe giden bir mermi sayesinde onların da çatışmaya dâhil olmasını sağlayabilirsiniz.
- Oynadığınız karakterle aynı meslekten olan kişiler genelde sizinle ittifak halinde oluyor.





Sürüyle karakter ve her karakterde ayrı bir macera... Gizli hazine dediğin böyle olur!

du bölgesi hırsızların, çetelerin fink attığı, köle pazarlarının kurulduğu tekinsiz bir bölge. 2. katımız endüstriyel alansa fabrikalar, trenler ve petrol havuzlarıyla dolu. Parkların oluşturduğu 3. bölgede yamyamlar, vampirler gezinirken; Çarşı isimli 4. katta artık polis devriyeleri artarken çetelerin yerini sizi kuytuda sıkıştırıp tüm paranızı isteyen mafya alıyor. En üst kat olan Şehir Merkezi'yse normal polislerin yerini robotların aldığı, insanların sizi görünce alarm butonlarına koştuğu, her an tetikte olmanız gereken bir yaşam merkezi.

Açıkçası oyunu öğrenme sürecimdeki ilk birkaç saatte sürekli Gecekondular merkezinde gezinirken bile sıkılmamıştım, bu 5 katın her birinin farklı mekaniklere ve popülasyona sahip olmasıysa oyun süresini kafadan 3-4 kat arttırmış.

Bu devirde hâlâ Gorilce bilmiyor musunuz?

Şunu eklemek gerek ki, *Streets of Rogue* alabildiğine absürt bir oyun ve bunu karakterlerden diyaloglara oyunun her zerresine yedirmeyi başarmışlar. Özellikle eşyalar burada kısa da olsa değinilmeyi hak ediyor. Oyunda onlarca eşya bulunuyor ve bunlar sizi devasa boyutlara ulaştıran şırıngalardan hayalet avlayan silahlara, gorillerle konuşmanızı sağlayan çeviri makinelerinden yemeklerinizi taze tutan buzdolabına birbirinden oldukça farklı şeyler. Birçoğu için gayet kısa ve eğlenceli açıklamalar da mevcut. Bu eşyaları akınlarınız sırasında gerek bitirdiğiniz görevlerin ödülü olarak, gerekse çöp kutularını karıştırırken bulabiliyorsunuz.

"Deminden beri övüyorsun, bu oyunun hiç eksiği yok mu?" derseniz, doğrusu aklımda kalan tek bir nokta oldu: Haritalar tamamen rastgele oluşturulduğu için zaman zaman karakterinizin oynanış stiline hiç uymayan durumlarla karşılaşabiliyorsunuz. Örneğin Hacker karakterinin "ulvi görevi" olarak her haritadan ayrılmadan önce bir bilgisayar aracılığıyla sisteme virüs yüklemeniz gerekiyor ancak özellikle parklar bölümünde birkaç kez hiçbir şekilde bilgisayar bulunmayan haritalarla karşılaştığım oldu. Bu durumda maalesef o akınınızda ulvi görevi tamamlama şansınız bulunmuyor. Belki ilerleyen güncellemelerde harita oluşturma mekaniği biraz daha karakterlere yönelik işleyecek şekilde geliştirilebilir.

Sonuç olarak *Streets of Rogue*, oldukça basit bir fikri çeşitli haritalar, bir sürü yaratıcı eşya ve her biri bambaşka oynanışlara sahip onlarca karakterle öylesine zenginleştirmiş ki; birkaç saat oynar çıkarım diye açacağınız bu basit oyun sizi günlerce kendisine bağlayabilir.





Belki şurada da patlamaya hazır küçük mutlu bir televizyon vardır.

Bunlarla oynamadan bırakmayın!



HACKER: Problemleri çözerken kullanabileceğiniz yollar gerçekten çok fazla; örneğin öldürmeniz gereken hedefin yakınında bir televizyon mu var? Hemen televizyonun sesini açıp insanları etrafına toplayın ve uygun zamanda patlatın gitsin. Ölümcül tuzaklarla dolu bir binaya mı sızmanız gerekiyor? Ana bilgisayarına bağlanıp savunma sistemini kapatarak operasyonu huzurlu bir gezintiye dönüştürmeniz mümkün.



CANNIBAL (YAMYAM): Etrafta yiyecek aramaktan, bu şehirde neden bir McDonald's yok diye sorgulamaktan sıkıldınız mı? O zaman buyurun insanları yiyin! Diğer karakterlerin nerdeyse hepsiyle etrafta yiyecek peşinde koştuktan sonra Cannibal'ı seçmek size ilaç gibi gelebilir.



SHOPKEEPER (ESNAF): Her şeyin ve herkesin bir fiyatı vardır mottosuyla yaşayan esnafımız. Ne gerek var sürekli şiddete kavgaya? Gizli odadaki sandığı mı açmanız gerekiyor, gidin efendi gibi fiyatını öğrenip anahtarı satın alın ev sahibinden. Doğru oynarsanız oyun sonunda para içinde yüzmeniz mümkün.



COP (POLİS): Suçlara sırtınızı dönüp aynasızlara katılmak tahmin edemeyeceğiniz kadar eğlenceli. Kanunlara uyarak, insanları mümkün olduğunca öldürmeyip "tutuklayarak" oynadığınız bu karakter diğerlerinden bambaşka bir oynanış vadediyor.



VAMPIRE (VAMPİR): Robert Pattinson kadar olmasalar da oyunumuzun gayet havalı vampirleri var. Kurbanlarınızın arkalarına geçip boyunlarından taze taze kan içebilir, haritadaki kurt adamı avlayıp ırkınıza hizmet edebilirsiniz. Üstelik güvenlik kameralarına görünmemek gibi "vampirimsi" özellikler de ihmal edilmemiş.



- Onlarca saat yetecek dopdolu içerik
- Co-op için şahane
- Hacker ve Cop karakterleri
- Dozu gayet iyi ayarlanmış absürt mizah
- Saatlerce oynadıktan sonra bile yeni bir şeyle karşılaşabiliyorsunuz

−

- Haritalar karaktere göre tasarlansa çok daha iyi olurmuş
- Biraz daha fazla müzik olabilirdi

8+



Son Karar

Bu senenin en iyi bağımsız oyunu olmaya aday, dopdolu bir yapım.

TÜR: Roguelike | **YAPIM:** Matt Dabrowski | **DAĞITIM:** tinyBuild | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam), 56 TL (XBL), 89 TL (PSN), 20 dolar (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** streetsofrogue.gamepedia.com

Sevdiğiniz dövüş sahnelerini canlandıramadıktan sonra arenada olmanın ne anlamı var ki?





GORN

Jelibondan harikalar diyarı ve dünyanın sonu

ALİ SEZGİN

Sanal gerçeklik söz konusu olmaya başladığından beri bu teknolojinin nasıl yeni oyun konseptlerine ve türlerine yol açabilecek potansiyeli olduğunu her fırsatta anlatıyordum. Gerçekten içinde olduğumuz oyunlara ait fikirler kulağa heyecanlı gelse de çoğu yapımcının bu heyecanımı paylaştığını düşünmüyorum. Genel olarak iki tür VR oyunu ortaya çıktı; ya daha büyük bir oyundan model, animasyon tarzı parçaları alıp üretilen oyuncuklar ya da bütün dünyanın oyuncuya doğru geldiği arena savaş oyunları. *Gorn* isimli daha büyük bir oyun olmadığından oyunumuzun hangi kategoriye ait olduğunu az çok tahmin edebilirsiniz. Neyse ki *Gorn* diğer oyunların yaptığı hataya düşmemiş ve içeriğini özgün tutmayı başarabilmiş.

Sanal gerçeklik cihazını ilk aldığım döneme kıyasla çok daha titizim. Yani her oyunu almıyor ve özellikle sıradışı işler çıkaran oyunlar olmazsa içeriğine bile bakmıyorum. *Gorn* da bu sebeple radarıma girmemişti ancak oynamaya başladıkça belirli şeyleri farklı ve özel yapmaya çalıştıklarını fark ettim. Ortadaki sayısız gerçekçi olmaya çalışan oyunun aksine *Gorn* son derece basit ve sevimli bir oyun olmuş. Anlatması güç aslında, aynı zamanda kopan gözler, kırılan kafalar ve sayısız tarifsiz şiddet sahnesi olsa da bunların hiçbiri oyuncuyu rahatsız edecek türden içerikler değiller. Çocukken sabah izlediğiniz çizgi filmlerindeki şiddet sahnelerini aklınıza getirin. *Gorn* onun bir tık üstü olsa da bir yetişkine de yine aynı tadı veriyor.

Neden benim içimde reçel var?

Arena dövüşü üzerine kurulu oyunda dövüşmeye başlar başlamaz bir garip detay daha dikkatimi ister istemez çekti. Oyundaki düşmanlardan silahlara her şey çok ama çok yumuşak. Örneğin elinize bir gürz aldığınız zaman onu sallarken, köpükten yapılmışçasına sağa sola esnediğini görüyorsunuz. Bunun oyuna nasıl bir faydası olabileceğini başta sorgulasam da özellikle düşman saldırılarını bloklarken daha abartılı manevralar yapabilmem sorumun kendi kendini cevaplamasını sağladı.

Gorn, dâhilinde, ilginç bir tek kişilik senaryo veya sürdürebilir bir içerik olmasa da sunduğu komik dövüşler bu oyunu harika bir stres topu yapıyor. Oyunun kendisi zor değil ama işi zorlaştıran etmenler de var. En çok oyunda kullanılan havayı tutup çekmeli hareket mantalitesini çok sevemedim. Bu sistemle hareket etmek kolay olsa da oynarken oyuncunun konumunu kaybetmesi çok kolay. Bir de bunun üstüne yapılacak abartılı savurma ve savunma hareketlerini ekleyince, evde cam çerçeve namına bir şey kalmayabilir. Artık bu teknolojiye biraz alıştığım ve temkinli oynadığım için *Gorn*'la birlikte kırıp döktüğüm bir şey olmadı ama deneyimsiz oyuncular için bunu garanti edemeyeceğim.



Pekmez akıtma simülatörü

Gorn'la ilgili en büyük rahatsızlığım bana espri yapmak isteyen ama anlatacak hikâyesi olmayan bir insan imajı vermesi. Oyunun ana mekanikleri güzel çalışıyor ve dünyada her şeyin jelibondan olması güzel ama hepsi bu. Arenadan sürekli çıkan farklı boy ve tipteki düşmanların ötesinde, bu jelibon dünyanın sunabileceği çok şey varmış gibi geldi bana. Keşke biraz daha emek verip *Gorn*'u ilerlemeli bir oyuna çevirselermiş mesela. *Castle Crashers* kafasında yarı absürt yarı ciddi bir maceraya kesinlikle hayır demezdim.

Gorn yine şu kendiniz için değil de eve gelen misafirlere VR göstermek ve eğlendiklerinden emin olmak istediğinizde alacağınız oyunlardan biri olmuş. Arkasındaki fikir ve oyun tasarımı güzel olmasına rağmen bu onu akşam eve gelip açmak isteyeceğiniz türden bir oyun yapmıyor.



- Adam dövmek inanılmaz tatmin edici
- Garip fizikler yüzünden bol bol gülüyorsunuz
- Çok sayıda silah
- Bloklama mekanikleri başarılı

–

- Oynarken çok daha fazlası olabileceğini hissettiriyor
- Havayı tutarak hareket etmek bu tarz bir oyuna uygun değil

7



Son Karar

Adam dövmenin bu kadar yorucu olduğunu bilmezdim.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Free Lives | **DAĞITIM:** Devolver Digital | **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-142-gorn







Resmi yanlış basmadık, Cyberpilot'ı oynarken bulanıklıktan bir şey görmek imkânsız.

WOLFENSTEIN: CYBERPILOT

Sanal başlıktaki Nazilere de ölüm!

ALİ SEZGİN

Sanal gerçeklik platformlarına oyun geliştiren firmalar arasında Bethesda'ya karşı özel bir nefretim olduğunu söylemem gerek. Firma için elbette mevcut çalışmalarını kullanarak, modele efekte, masraf yapmadan yeni oyunlar çıkarmaları mantıklı ama biraz uğraşın şuna ya kardeşim. Ortalama üstü diyebileceğim *Doom VFR* haricinde Bethesda'dan çıkan bir tane düzgün VR oyunu yok. *Fallout* ve *Skyrim* gibi ağır topları bile çevirmelerine rağmen, kullanıcı deneyimlerinin es geçilmesi her zaman bir sorun oldu bu firma için. Bu ay incelemem gereken oyunlar arasında *Wolfenstein: Cyberpilot*'u görünce neden heyecanlanmadığımı az çok anlatabilmişimdir umarım.

Kötü bir *Wolfenstein* oyunu yapmak zor. Sonuçta bol bol şiddetli sahneler eşliğinde Nazi öldürmeye kolay kolay kimse hayır diyemez. Yapımcıların da bu oyunu yaparken niyetlerinin bu olduğunu düşünüyorum. *Cyberpilot*'ta Nazi avlamak için bu sefer bir hacker rolündeyiz. Onunla gerçek dünyada bulmacalar çözüp Nazi süper silahlarını ele geçirip kontrol ederken, o silahlarla da olabildiğince hasar vermeye çalışıyoruz. Oyunun hem karakterin eşya bulmacalarını çözdüğü gerçek dünya hem de robotların kontrol edildiği Nazi katliamı dünyasında geçmesi iyi bir fikir olmuş. Çatışma sahneleri kaçınılmaz olarak bir süre sonra yavan kalacaktı, bu şekilde oyuna derinlik katan, karakteri benimsememize imkân verecek bir yoğunluk ortaya çıkmış.

Hacker kimliğinden sıyrılıp, uzaktan yönetilen araçlardan biriyle Nazi öldürmeye başlayıncaysa işler ne yazık ki yokuş aşağıya yol almaya başlıyor. Bethesda bunu nasıl başardı bilmiyorum ama bu oyunda Nazi haklamak hiç zevkli değil. Silah hissiyatları doyurucu değil ve karakterin uzaktan robotların içine giriyor olduğunu bilmek oyuncuyu ister istemez oyundan koparıyor. Bir de bunun üstüne siz daha ne olduğunu anlamadan biten 2 saatlik oyun süresini ekleyince ciddi anlamda paranızı neden burada harcadığınızı sorgulamaya başlayabilirsiniz.

Kameralara bant takmaca

Cyberpilot hakkında uzun uzadıya konuşmak isterdim ancak bu oyunun üst seviye AAA oyunlar yapan bir ekibin elinden çıktığına hâlâ inanamıyorum. Tekrarlayan vasat animasyonlar, sıkıcı oynanış ve süper kısa oyun süresi derken ortada elle tutulur bir şey kalmıyor çünkü. Doğruya doğru; çok beğendiğim *Vader Immortal* da kısa bir oyundu belki ama her saniyesinde oyuncuyu içine çeken enteresan bir hikâye ve yeni mekanikler sunuyordu. *Cyberpilot* tarafında bu içerik koca bir sıfır olmuş maalesef.

Her ne kadar Bethesda gibi önemli bir firmanın sanal gerçeklik sektöründe şansını denemesi, ben başta olmak üzere birçok oyuncuyu heyecanlandırmış olsa da artık durup ben ne yapıyorum demeleri gereken noktaya geldik. Sanal gerçeklik oyunlarını düşük bütçeyle yapmak pek tabii mümkün ancak yine de belirli kalite standartlarını yakalamaları gerekiyor. Sanal gerçeklik oyuncularının sayısı her geçen gün artarken bu kadar vasat çıkardıkları her oyun artık asıl marka ve oyunlarına da zarar vermeye başlayacak çünkü.

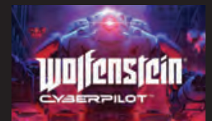


- Hacker bulmacaları fena değil



- Bulanık grafikler
- Tekrarlayan animasyonlar
- 1 buçuk - 2 saatlik oyun süresi
- Sıkıcı aksiyon

3



Son Karar

Wolfenstein severlerin kafalarını başka yöne çevirmeleri gerek.

TÜR: FPS | **YAPIM:** Arkane Studios, Machine Games | **DAĞITIM:** Bethesda, CD Media
DİJİTAL İNDİRME: 119 TL (Steam, PSN) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-142-cyber


AC serisinin en fantastik mekânlarından bazılarına Odyssey'nin DLC'leriyle gidiyoruz.

ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY *SEASON PASS*

Assassins.Creed.Odyssey.S01-S02 Complete-Pack [eztv]

CAN ARABACI

Assassin's Creed: Odyssey uzun ve yoğun bir oyun. Gidilecek çok fazla yer, yapılacak çok fazla şey var. Birçok oyuncu ana oyundan bile yeterince doygunluğa ulaşmış bir şekilde kalktığı için Season Pass'e gerek var mıydı diye düşünmeden edemiyor insan başta. Zira Misthios'un üç ayrı hikâye sonunu da gördükten sonra daha ne olabilir ki artık, değil mi?

Değilmiş…

Legacy of the First Blade'in ilk bölümünü bitirdikten sonra oyunu biraz özlemek için sonraki bölümleri nadasa bırakmıştım, *The Fate of Atlantis*'in tamamlanmasına yakın kaldığım yerden girişip oynayayım dedim... Deyiş o deyiş! O ara oynadığım diğer tüm oyunları beklemeye alıp kendimi yine Misthios'un macerasının içinde buldum. İşin daha da ilginci ne, biliyor musunuz? DLC'ler ana oyunun en çok eleştirildiği konudaki eksikleri gideriyor, yani serinin mitosuna çok ciddi eklentiler yapıyorlar, *Odyssey*'i *Assassin's Creed* külliyatında çok bambaşka bir noktaya taşıyorlar.

Legacy of the First Blade

Yeni hikâyelerden *Legacy of the First Blade*, Misthios'umuz için çok daha kişisel bir hikâyeyi ele alıyor ve bizi iki yeni karakterle tanıştırıyor -ki bu karakterlerin ikisi de üç bölümlük hikâye içinde devasa bir yere sahip.

Bunlardan ilki Darius. Eğer *Odyssey*'in The Blind King görevini yaptıysanız ya da serinin mitolojisine aşinaysanız kendisinin tarihte ilk gizli bıçak kullanan karakter olduğunu hatırlayacaksınızdır. İkinci önemli karakterse seçtiğiniz karakterin aksi cinsiyette karşınıza çıkan Darius'un çocuğu (Kassandra için Natakas, Alexios için Neema). Ta İran'dan kalkıp gelen bu ikili tabii ki Yunan adalarına tatil yapmaya değil, Kadimler Tarikatı'nın buradaki kolunun faaliyetlerini durdurmaya gelmişler. Bu uğurda siz de onların davasına ortak oluyorsunuz ve birlikte çalışmaya başlıyorsunuz.

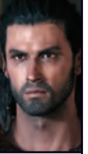
Bu vesileyle de *Odyssey*'in en başarılı ve keyifli yanlarından biri olan "maske düşürmece" için yeni hedefler ortaya çıkıyor. *Odyssey*'deki tarikat kadar kalabalık değiller tabii ve çoğunu zaten ana görev serisi içerisinde aradan çıkartıyorsunuz. Hikâyeye daha iyi bağlanmış olmaları da merak duygunuzu kamçılıyor bir yandan. Her tarikat ağacını tamamladığınızda düşen yeni setler falan da cabası tabii.

İkinci bölümün internette de çokça tartışılan sürpriz sonundan sonra üçüncü bölüm biraz daha hafif tempoyla başlasa da sonlara doğru yine bayağı bir vites arttırıyor. Bölümün sonuysa bilhassa serinin uzun süreli takipçisiyseniz gerçekten tatmin ediyor ve her şeyin nasıl birbirine bağlandığını çok daha net şekilde görmenizi sağlıyor.

The Fate of Atlantis

İkinci ve son *Odyssey* hikâyesi olan *The Fate of Atlantis*'se modern zamanlar ile *AC* mitolojisini çok başarılı bir şekilde birleştiriyor. *Odyssey*'de en içime oturan şey bu kadar geçmişe gitmişken Isu medeniyetine ve Isu'lara dair doğru düzgün bir şey görememiş olmamızdı. Ama hikâyeyi bitirdikten sonra anladığım üzere ellerindeki bütün kartları bu kısma saklamışlar belli ki. Serinin başka hiçbir oyununda olmadığı kadar çok Isu detayı öğreneceksiniz bu kısımda, bu kadarını

Season Pass'in içerisindeki DLC'ler o kadar dolu ki "muhteşem olmuş" ile "bunlar asıl ana oyunda olmalıydı" ikileminde kalmamak mümkün değil.



söyleyip spoiler vermemek adına diğer önemli kısımlara geçiyorum.

TFOA'nın ilk kısmında bir nevi "cennet bahçesi" olan Elysium'u geziyoruz bol bol. Burada insanların Isu'lara karşı isyanını ateşledikten sonraysa soluğu Hades'te, yani yer altı dünyasında alıyoruz. Burası tahmin edeceğiniz üzere çok daha korkunç ve karanlık bir atmosfere sahip. Eğlenceli boss savaşlarına ev sahipliği yapıyor ve Mercenary sistemini geliştirerek mitolojide yer alan bazı efsanevi karakterlerle karşı karşıya getiriyor bizi. Aynı zamanda Misthios'un geçmişinden bazı karakterlerle de yolumuz kesişmiyor değil...

Bu ilk iki bölüm arasında bir yandan modern zamanlardaki hikâyenin de devamını işlemeye başlıyor oyun ve Layla'nın da Atlantis'in gizemlerini her iki zamanda birden çözmeye çalıştığını görüyoruz. Ve üçüncü bölüm başladığında olaylar öyle bir ivme kazanıyor ki hakikaten de bu destansı maceranın sonuna yakışacak seviyeye çıkıyor. Nihayet Atlantis'i bütün görkemi ve kusurlarıyla doyasıya dolaştığımız bu bölümde aynı zamanda üzerinize serinin geçmişine dair tonla yeni bilgi atıyorlar. O yüzden şiddetle her şeyi okumanızı, her yeri kurcalamanızı öneririm. En nihayetinde sonlandığındaysa... *Assassin's Creed II*'nin sonundaki an kadar büyük olmasa da yine kafanızı karıştıracak ve sizi şaşırtacak bazı olaylar sizi bekliyor. Seriden çok uzun zamandır eksik kalan bu tadı tekrar almak bana çok iyi geldi doğrusu.

Bir yandan bu son bölümde olan olaylar *Odyssey*'de eksik bulduğum kısımları kapama açısından çok tatmin etti ama öte yandan da "Bunu zaten ana oyunun içinde verseniz de DLC'ye saklamasanız olmaz mıydı?" diye sorarken buldum kendimi. Yine de Season Pass'in benzerlerine kıyasla çok dolu dolu geldiğini ve bütün bu hikâyelerin üstesinden gelmenizin günlerinizi alacağını düşünürsek... bütün her şeyi bitirdiğinizde muhtemelen *Odyssey*'e tamamen doymuş olacaksınız.



Origins ve Odyssey'le seriye dâhil olan abartılı boss'lardan hoşlanıyorsanız DLC'ler sizin için bir cennet.

Hah, tabii bir de *Odyssey*'e dâhil olmasa da üçüncü bir üyesi daha var Season Pass'in, ona da değinmeden geçmek olmaz:

Assassin's Creed III Remastered

Hem *Assassin's Creed III*'ün hem de *Liberation*'ın ortak Remastered versiyonları Season Pass'in içinde hediye geliyor. Açıkçası *Legacy of the First Blade* ve *The Fate of Atlantis* kendi başlarına da yeterince tatmin ediciyken Ubisoft'un pakete bunu eklemesine hiç gerek yoktu. O yüzden eklemiş olmaları ekstra bir güzellik gibi hissettiriyor kendini. Aslında bu konuda çok söylenecek bir şey yok. *AC III* ve *Liberation* yine bildiğiniz, aynı oyunlar. Remastered açısından bakacak olursak yeni kaplamalar ve hatta elden geçen menüler falan oyunları çok daha oynanabilir kılmış günümüz için. Ama *AC III*'ün serinin en sevilmeyen oyunlarından biri olduğu da düşünülürse... zamanında sevmediyseniz şimdi tekrar oynayınca fikrinizin değişme ihtimali çok düşük.

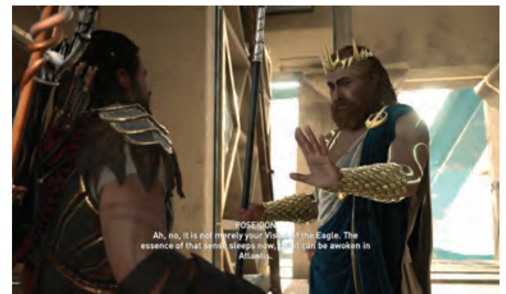
Sonuç

Şöyle bir toparlayacak olursak, bir Season Pass'le elinize geçen şey iki mini ek paket kıvamında içerik ve *AC III* + *Liberation Remastered* oluyor. Eğer ki *AC: Odyssey*'e doyamadıysanız, hikâyenin devamını merak ediyor ve Mithios'unuza veda etmekte zorlanıyorsanız hiç düşünmeden alın oynayın; pişman olmazsınız. Ana oyundaki her şeyi biraz daha ileriye götürerek daha iyi şekilde yapmışlar zira. Ama *Odyssey* sizi baydıysa veya hoşunuza gitmediyse... eh, sizi sıfırdan oyuna çekecek kadar büyük bir yenilik de yok doğrusu.

8







TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Ubisoft Quebec | **DAĞITIM:** Ubisoft / Aral | **DİJİTAL İNDİRME:** 209 TL (Uplay, Steam), 189 TL (PSN), 210 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** assassinscreed.fandom.com

198X



Masumiyet devri

Bilgisayar oyunu gibi ticari bir ürünün yeri geldiğinde bu kadar şahsi bir deneyime dönüşebilmesi beni her zaman etkilemiştir. Bir film kahramanını ne kadar benimserseniz benimseyin, asla o olamazsınız. Onun yaşadıklarını kendi gözünüzden göremez, onun düşüncelerini, duygularını hikâyenin temposunun dışına çıkarak öğrenmezsiniz. İşin ilginç yanı bunların çoğu gerçek hayatta asla içinde bulunamayacağınız durumlarda oluyor. Uzay gemileri ve dünya savaşlarıyla başlayıp, dünyanın sonuna kadar giden bir liste var çünkü elimizde. 198s ise, özellikle 80'leri hatırlayanların son derece şahsi ve kendilerinden bir parça bulabilecekleri bir oyun olmuş. Çünkü biz 80'leri görenlerin oyunlara girişini temsil eden atari dönemini anlatıyor.

198x'de benim de biraz kendimi bulduğum, çocukluğunu büyük şehirden uzakta geçirmiş ve tek eğlencesi atari salonları olan bir gencin bunalımına tanık oluyoruz. Bunlara ek olarak sorunlu bir aile ve hayatta yaşadığı amaçsızlık da işin içine girince, bir yere varmayan ama oldukça dokunaklı bir tirat ortaya çıkmış. Ortaya karışık olarak serpiştirilen 5 atari oyunu da yıllar boyunca salonlarda oynadığımız oyun türleri arasından oluşturulmuş özgün seçimler. Oyunların esas çocuğun monologlarına göre şekil alması fikri hoşuma gitti. Keşke bu biraz daha belirgin ve dikkat çekici olsaymış. Bu beş oyunun hiçbiri ufkunuzu açacak veya sizi nostaljiden nostaljiye sürükleyecek kalitede olmasa da, anlatılan hikâye için yeterli olduğunu düşünüyorum.

Yaklaşık 1 saat 15 dakika içinde rahatlıkla bitirilen 198x, çok uzun bir oyun olmasa da lafı hiç dolandırmadan mesajını anlatmaya çalışmasıyla takdirimi kazandı. Özellikle biraz atari salonu kültürünüz varsa kafadan bir 10 puan daha koyabileceğiniz 198x, o herkesin sevmeyeceği ama seveninin de bayılacağı özel oyunlardan biri benim gözümde.

Not: 198x'i Twitch üzerindeki OyungezerTV kanalımızda oynamıştım. İlginizi çekerse videoya şuradan ulaşabilirsiniz: ***tinyurl.com/ogz-142-198x-twitch***
ALİ





+
- Monologlar
- Mini oyunlar
- Pikselli ara sahneler çok tatlı

−
- 1 saatte bitiyor
- Sunum biraz fazla tekdüze

7

Son Karar

1 saatte dizi izleyeceğime seve seve 198x'i bir daha oynarım.

TÜR: Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Hi-Bit Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 18,50 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-142-198x

RED HOT VENGEANCE

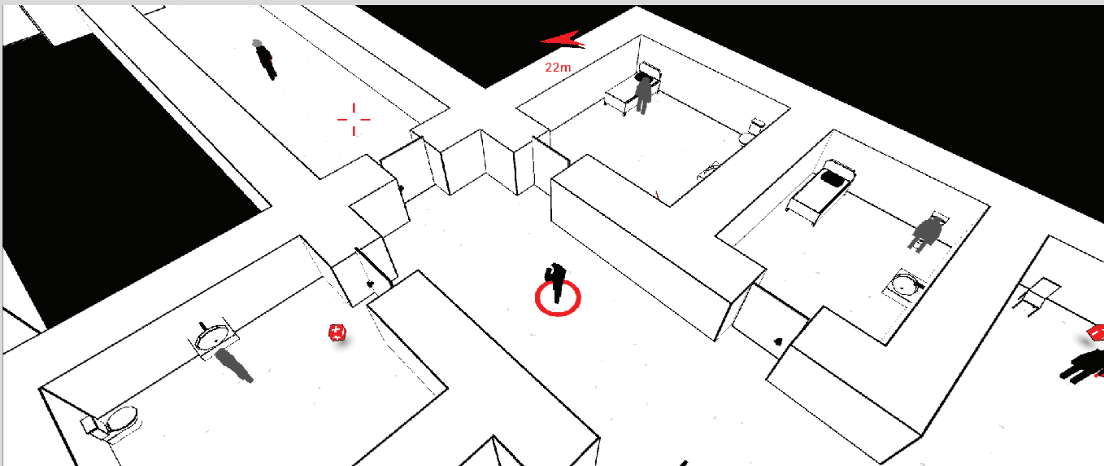


Bedavaya sinir krizi!!

Hotline Miami'cileri bir böyle alabilir miyim iki dakikalığına? Elim hızlıdır diyenleri de. Vahşi Batı'nın en hızlı fare tıklayıcıları- Neyse siz anladınız onu. Red Hot Vengeance, Steam'de bedava, hiç öyle grafik vesaire kasmayan, gayet düz mantık bir adam vurma oyunu. Geliyorsunuz, vuruyorsunuz, vurulmamaya çalışıyorsunuz ve çıkıyorsunuz.

Yani bunu yapmanız bayağı vakit alıyor. Eve düz giriyorsunuz ama olmuyor. Çıldırıyorsunuz. 32'nci denemenizden sonra aslında garajdan girseniz daha kolay olurmuş onu anlıyorsunuz. Ama amaç zaten saç baş yolmak değil mi? (Olmayabilir de aslında ama bende yarattığı etki bu.) Silah ve kapı açma sesleriniz çevredeki düşmanlar tarafından duyulabiliyor. Kapı ve pencerelerin içinden adam vurabiliyorsunuz. Bu özellikleri kullanarak düşmanları kandırmak, kendi çözüm yolunuzu ortaya çıkarmak hep size kalmış. Temposuna alıştıktan sonra çok keyifli bir oyun. Bu kadar iyi yorumu olmasının bir sebebi de şu: Evet zor bir oyun, fakat imkânsız değil. Bu da insanı oynamaya itiyor.

Bir ekstrası da, bitirdikten sonra kendi bölümlerinizi yapabilmeniz. (Örneğin birisi aşağıda Wolffenstein yapmış!) Bunları paylaşabiliyor, başkalarının yaptığı bölümleri oynamaya devam edebiliyorsunuz. Yani bedavaya sonsuz sinir krizi- Pardon oyun yani. Bedavaya oyun. **GÜLHİS**



+
- Sistem gereksinimi yok gibi bir şey
- Kontrolleri ve oyun mekaniklerini anlamak çok kolay
- Müzikler

−
- Oynanış perspektifi zaman zaman kafa karıştırıcı
- Oyun içi bir fare hassasiyeti ayarlayıcı olsaymış çok iyi olurmuş
- Renkleri yüzünden tekdüze görünüyor

7

Son Karar

Düz aksiyon sevenler hiç düşünmeden indirsinler. Bedava zaten.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Bros Before Giraffes | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-142-rhv

STARCRAFT REMASTERED: STARCRAFT CARTOONED

osx win DLC

Raynor'ı hiç bu kadar şapşal görmediniz

Blizzard oyunlarının sıkı takipçisiyseniz Carbot Animations'a aşina olmamanız oldukça düşük ihtimal. Oldukça basit ve sade, karikatürize bir stille müthiş bir mizah anlayışını bir araya getiren YouTube kanalı son yıllarda Blizzard'la da oldukça yakından çalışıyor. Önce çeşitli etkinliklerde Blizzard'la ortak paneller düzenlediler, sonra Heroes of the Storm'a gelen HeroStorm portreleri eklediler derken... şimdi de StarCraft Remastered'a gelen StarCraft Cartooned'la karşı karşıyayız. Yarın öbür gün bir DiabLoL serisiyle karşımıza çıkarlarsa şaşırmayın.

Baştan söyleyeyim, bu paket oyuna ekstra bir bölüm ya da içerik eklemiyor; bütün olayı kozmetik. Ama DLC'yi hafife de almamak gerekiyor zira karakterler ve animasyonlarından tutun da menü ekranlarına, tüm oyun içi model ve haritalara kadar her şey koca bir "StarCrafts" bölümü havasına bürünüyor. Brifing sahnelerinde dili dışarıda konuşan şapşal Raynor mı dersiniz, yoksa Spawning Pool'da yüzen sevimli zerglingler mi, arka planda gülücükler saçan yıldızlar mı... Hepsi pakete dâhil. Carbot takipçisi değilseniz çok anlamlı gelmeyebilir ama hele ki an itibariyle 7. sezonunu geçirmekte olan StarCrafts'ı takip ediyorsanız çokça aşina olduğunuz o müthiş mizahı görüyorsunuz bu eklentinin her bir karesinde. Hele ki sinematik anların bir kısmını "sinema salonu" konseptiyle çerçevelemelerine ve elinde patlamış mısırla olayları izleyen zealot'a çok güldüm. Arkada StarCraft'ın o epik ve dramatik hikâyesi dönerken ciddiye almak da zorlaşıyor bir yandan ama biraz gülmek ve Carbot Animations'ı desteklemek için güzel bir fırsat olduğunu da es geçmemek lazım.



Ha, Carbot'la tanışıklığınız yoksa da size bir güzellik yapayım ve bu ayıbı kapatıp StarCraft Cartooned'dan zevk almanız için gereken yegâne linki şuraya iliştirivereyim: *tinyurl.com/ogz-142-scs* ■ CAN

7

Son Karar

StarCraft'ı tekrar bitirmek için sevimli bir sebebe ihtiyacınız varsa...

TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Blizzard | **DİJİTAL İNDİRME:** 10 dolar (Battle.net)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-142-scc

THE MESSENGER: PICNIC PANIC

sw ps4 win DLC

Piknik yapana yılan bile zeval olmaz (ne?)

The Messenger geçtiğimiz yılın en büyük sürprizlerinden biriydi ve benim için yılın en iyi metroidvania oyunuydu. Görsel tasarımındaki başarı, 8bit ile 16bit grafik ve müzikler arasındaki o süper geçişler, türe kazandırdığı ve ustalaşması zor yeni mekanikler, son derece başarılı öğrenme eğrisi ve acayip eğlenceli esprileriyle tam bir cevherdi ve ben de fırsat buldukça oyunu övdüm, tavsiye ettim, oynamayanla ilişkimi keserim tehditleri savurdum.

Sabotage Studio, Picnic Panic'le The Messenger'a doyamamış olanlara güzel bir sürpriz yaptı aslında. Tamamen ücretsiz olan bu DLC, oyuncuları paralel bir dünyaya götürüyor ve Voodkin Island'da yeni bir maceraya çıkarıyor. Ama bu DLC'nin sunduğu deneyim, ana oyunun yaşattıklarının oldukça gölgesinde kalmış.

Picnic Panic için The Messenger'ı yalayıp yutmuş ve bitirmiş olmanız lazım, başka türlü bu bölümlere erişemiyorsu-



nuz. Daha DLC'nin başında alakasız bir mini oyun oynuyoruz, bu sörf kısmının ve mekaniklerinin gereksiz uzatıldığını ve oyundan kopuk olduğunu söylemeliyim. Bu kısmın ardından sıra güzel kısma geliyor ve aynı ana oyunda olduğu gibi oldukça iyi hazırlanmış bölümleri oynamaya başlıyoruz. Boss dövüşleri olarak DLC'nin tatmin edici olduğunu söyleyebilirim belki ama son boss'un bu kadar kolay olmasına şaşırdım. Bunca saat oynadığımız oyunda öğrendiğimiz neredeyse hiçbir tekniği, hiçbir yeteneği kullanmamıza gerek olmaması hoş değildi.

Bu DLC'de ne yeni yetenekler, ne yeni güçlendirme veya eşyalar var. Öyle olunca da biraz aynısının laciverti durumu söz konusu oluyor ve ana hikâyeden kopuk olduğu için de çok fazla önemsemeden oynuyorsunuz. Halbuki en azından bir tane yeni yetenek, birkaç yeni mekanik eklense çok daha keyifli olabilirdi. Ana oyundan kalan binlerce kristal hâlâ boş boş duruyor, hatta Shopkeeper bununla güzelce dalga da geçiyor, o zaman kim neden yeni bölümlerde kristal toplamaya çalışsın ki?

Kısacası Picnic Panic bedava olduğundan ve sonuçta The Messenger olduğundan oynanası bir DLC, ancak ana oyunun ihtişamını maalesef yansıtamamış diyebilirim. ■ ESER

6

Son Karar

Bedava olduğundan çok da gömmemek lazım ama ana oyun nere bu nere...

TÜR: Metroidvania | **YAPIM:** Sabotage | **DAĞITIM:** Devolver Digital | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz | **DAHASI İÇİN:** the-messenger.fandom.com

Sahneler dikkat dağıtıcı gibi görünseler de çoğu zaman tempoyla uyumlu hareketleriyle odaklanmanıza yardım ediyorlar.





VR'A ÖZEL DEĞİL

Yazıda da belirttim ama VR sahibi olmayanların dikkatlerini çekerek sayfadan hemen kaçmalarını engellemeye çalışıyorum. Tetris Effect'i en amaçlandığı şekilde VR'da tecrübe edebilseniz de VR'ınız yoksa da çok bir şey kaybetmezsiniz, oyun o şekilde de harika.

TETRIS EFFECT

"L" iyi ama gerisi saykodeli

ALİ SEZGİN

Tetris Effect son derece basit bir oyun ve insanı tahmin edemeyeceğiniz kadar etkisi altında bırakıyor. Doğru müzik ve şartlar sağlanırsa bir oyunun nasıl yoğun bir etki sağlayabileceği düşüncesi üzerine oluşturulmuş. Oyun ilk röportajını, ilk konsept videolarını duyduğum andan itibaren fazlasıyla ilgimi çekmeyi başarmıştı. Çünkü zaten özünde sanal gerçeklik düşünülerek tasarlanmış bir oyundan bahsediyoruz. Düz ekranlarda da oynamak mümkün olsa da o kaskı kafanıza takıp müzik ve şekillerle hipnotize olmadan tam anlamıyla ne kaçırdığınızı bile anlayamayacaksınız.

Hangimiz küpü döndürmeye çalışmadık ki?

Oyun özünde birkaç küçük değişiklik olsa da *Tetris*'ten çok farklı değil. Gelen farklı parçaları bir araya getirerek çizgiler oluşturup tetriminoların (oyundaki o şekillerin adı) oyun alanından taşmasına engel olmaya çalışıyoruz hâlâ. *Tetris Effect*'i bu derece etkileyici yapan hem görsel hem de işitsel bir tempo yakalayarak oyuncuyu tam anlamıyla kendi içine hapsetmesi. Farklı temalarda bölümler olsa da temel olarak süreç şu şekilde işliyor: Siz oyunun hemen başlarında parçaları evirip çevirip bir düzen oluşturmaya çalışırken, bu çevirmeler bir ritme bağlanıyor ve müzik de bunun üzerine giriyor. O ritim bir şekilde sizi yakalıyor ve benzer *Tetris* oyunlarda olmayan bir odaklanma halinde buluyorsunuz kendinizi.

Çubuk gecikir belki hiç gelmez

Parçalar tempoyla dans ediyor, etrafınızda hareketlere uygun ışık oyunları oluyor ve bütün bunlar olurken siz bir saniye bile gözünüzü oyundan alamıyorsunuz. Bunu gerçekten oynamadan açıklamak zor; hippilerin seveceği türden saykodelik bir deneyim olmasa da muhteşem müzikler ve temponun getirdiği bir ultra odaklanma formu yarattığını söylemem doğru olacaktır. Aynı yönetmenin *Rez Infinite*'ini veya müzik bazlı *Thumper* gibi oyunları da oynadım ancak hiçbiri bende bu kadar güçlü bir etki yaratamamıştı. Özellikle ilerleyen bölümlerde yine tema ve tempoya uygun olarak oyunun bir anda yavaşlaması veya hızlanması bile o kadar iyi verilmiş ki, bunu bir oyun mekaniği değil de müziğin yarattığı doğal örgünün bir parçası olarak algılıyor insan.

Bütün bu temalı bölümlerden oluşan Journey modu haricinde yan modlar da son derece eğlenceli. *Tetris* parçalarıyla yaratıcı çözümler gerektiren bulmacalar veya tetronimolar yerine yerdeki kütlenin kaydığı değişik temalar da beni fazlasıyla eğlendirdi. *Tetris*'ten zevk alan, küçük zekâ oyunlarıyla oyalanmayı seven oyuncular için de bu durum farklı olmayacaktır. Bu modlar da eğlenceliler evet ama beni benden alan, söylediğim üzere Journey modu oldu.

Tartışmasız olarak söyleyebilirim ki *Tetris Effect* platform fark etmeksizin son dönemde oynadığım en iyi oyun. Sanal gerçeklik gözlükleriyle bir tık daha etkileyici olsa da monitörünüzde de ışıklarınızı söndürüp kendinizi o iki boyutlu kübik dünyaya kaptırmamanız için hiçbir neden yok. *Tetris* sevenler için zaten ileride bu oyunun kutsal kitapmış gibi göklerde tutulacağına şüphem yok. Aynı şekilde müzik ve ritim oyunlarını seven, oyun oynarken dünyadan kopmak veya bütün odağını tek bir ana vermek isteyen oyuncular için de çooook uzun bir süre daha iyi bir eser gelmeyecektir.

Tetris Sendromu

Tetris Effect'e ismini veren Tetris Sendromu kavramı özünde, basit parametrelere bağlı belirli bir işe uzun süre odaklanınca, o işin bilinçaltını, rüyaları ve beyni ele geçirmesine verilen isim. Bu sendromun kanıtlanması Tetris'le sağlandığı için ismini buradan alıyor. Denekler oyunu oynadıkları uzunca bir maratondan sonra gözlerini kapattıklarında tetronimolar görüyor ve hatta bilinçaltlarında oyunu oynamaya devam ediyorlar. Bunun kâğıt üzerinde bir zararı olmasa da, rüyaları ve bilinçaltını keşfetmeye çalışan insanoğlu için tahmin edebileceğiniz üzere son derece ilginç bir bulgu.

+

- Müzik-görsel ilişkisi muazzam
- İnanılmaz sahneler
- Çok sayıda oyun modu
- Yüksek tekrar oynanabilirlik
- Sanal gerçeklikte beyin yakıyor



−

- Efektler bazen dikkat dağıtabiliyor

9+

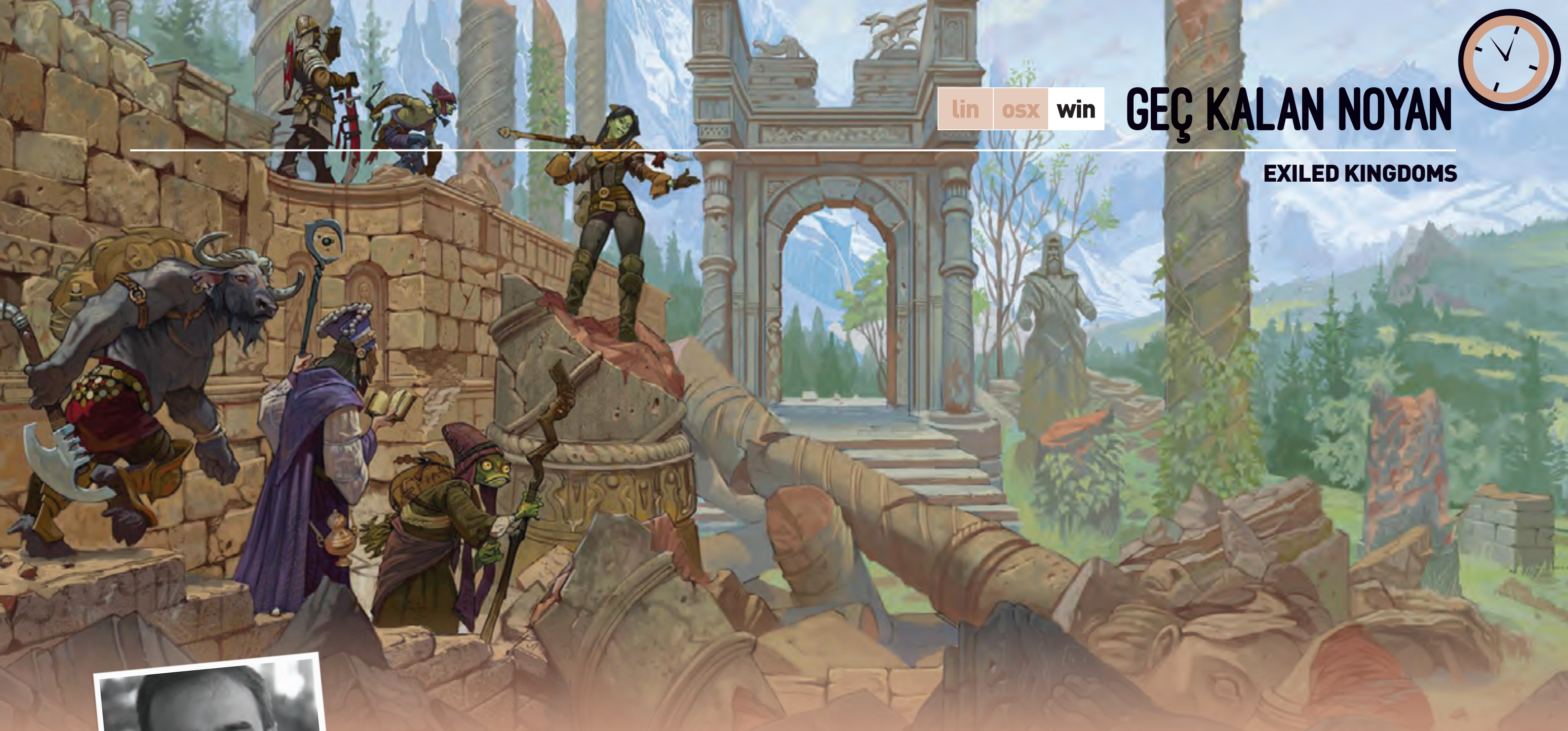


Son Karar

Bir sanatçının elinden çıkmışçasına ince işlenmiş bir şaheser.

TÜR: Bulmaca | **YAPIM:** Monstars Inc., Resonair | **DAĞITIM:** Enhance Inc.
DİJİTAL İNDİRME: 69 TL (Epic Store), 179 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** tetriseffect.game







Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, oyun dışında nostaljik kitap ve filmler hakkında da mesajlarınızı her zaman beklerim. Son 1-1,5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları lütfen dikkate almayın. İndirimli ve bol içerikli oyunlarda, yaz tatilinin son haftalarında, geç kalmadan görüşmek üzere.

EXILED KINGDOMS

Sürgünde zorlu hayat şartları

Bol ve çeşitli görevlerin olduğu, sık sık durup diyalogları takip etmek, görev açıklamalarını okumak zorunda kaldığımız, kameranın da tepede bulunduğu, karakterin yetenek ağacına ve izlemeye değer bir öyküye sahip oyunların bende ayrı bir yeri var. *Wasteland 2, Divinity: Original Sin 1-2* ve ilk iki *Fallout* aklıma ilk gelenler arasında. Geçtiğimiz yıl, kış ortasında piyasaya çıkan *Exiled Kingdoms* da söz ettiğim türde bir RYO ve deneyip siz sevgili Oyungezerlere bahsetmek için sabırsızlanıyordum. Genelde yaptığımın aksine, oyunu çıktığı hafta almış ve henüz oynamadan önce dergideki tüm yazar arkadaşlara da tavsiye etmiştim. Baştan söyleyeyim; eski usul, biraz da zor RYO seven topluluğa rahatlıkla tavsiye edebileceğim bir bağımsız yapım Sürgündeki Krallıklar.

İyi okuma, doğru seçim

Ana öykü ve yan görevler genellikle ara başlıktaki doğrultuda ilerliyor. Diyalog ve açıklamaları sakince okuduktan sonra seviyemize uygun görevler peşinde, goblin, haydut, ork, şehir ve tabiat yağmacısı gereksiz tipleri pataklıyoruz, gücümüz yettiğince tabii. Dövüş kısmı biraz zor zira, iki-üç iyileşme hakkımızı ve sağlık iksirlerini idareli kullanmak, tepelerinde seviyeleri belirtilen düşmanlar üçlü-dörtlü gruplar halinde geziyorsa hiç bulaşmadan kendilerinin uzaklarından dolaşmak mantıklı hareketler olabiliyor. Yetenek ağacı ve kişilik özellikleri çok çeşitli değil ama ilerledikçe etkileri hissediliyor. Bazı yerler mütevazı bağımsız stüdyo ölçülerinde, basit geçiştirilmiş, örneğin dinlenip iyileştirme haklarını yenilediğimiz ve dedikoduları dinlediğimiz han ekranları gibi. Yan görevlerse tatmin edici, bazen günlüğümde fazla biriktirip hangi hedefin nerede olduğunu karıştırdığım da oldu hatta. Seviye atlayıp daha rahat görev yapmak için biraz grind yapmak gerekebiliyor, o durumda "oyunu belli sürede tamamla" başarımından uzaklaşıyorsunuz. Bu tür RYO'ların özelliği böyle işte, her an her konu, her durum istediğiniz mükemmellikte olmuyor.

Exiled Kingdoms da öyle bir oyun, iyi sayılabilecek bir öyküye ve dünyaya sahip, karakter gelişimini yavaş da olsa hissedebiliyorsunuz, müzikleri kulağa hoş ve orta çağ fantezisine uygun geliyor, ama bazı yerlerin üstünkörü geçildiğini de görüp eksiklikten rahatsız olabiliyorsunuz. Gene de müsait bir zamanınızda uğrayın derim bu krallığa, bir sürü yan öykü göreceksiniz en azından.



TÜR: RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** 4 Dimension Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 15.5 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-142-ek

8

Son Karar

Özellikle eski usul RYO seven topluluğa hitap eden ve şans vermeye değer bir bağımsız yapım, başarılı.

80'LERDEN GELEN ADAM



1971 yapımı bir film izledim bu ay: Dirty Harry. Clint Eastwood ve Harry Guardiano başrollerde. Bir türlü yakalanamayan tehlikeli bir seri katilin peşine düşen detektifin ilginç hikâyesi. Aksiyon ve gerilim dolu bir polisiye muhabbeti, kaçırmayın derim.

OYNUYORUM

1. A Plague Tale: Innocence (PC)
2. Wolfenstein II: TNC (PC)
3. Detroit: Become Human (PS4)
4. The Division 2 (PC)
5. Police Sim.: Patrol Duty (PC)

BEKLİYORUM

1. FIFA 20 (PS4)
2. Cyberpunk 2077 (PC)
3. Death Stranding (PS4)
4. Watch_Dogs: Legion (PC)
5. Vampire tM: Bloodlines 2 (PC)

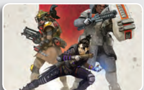
YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

TETRIS'IN EFEKTLİSİ, YAKUZA'NIN DEDEKTİFLİSİ, DRAGON QUEST'İN İNŞA ETMELİSİ, STARCRAFT'IN ÇİZGİ FİLMLİSİ, WOLFENSTEIN'IN CO-OP'LUSU, MARIO'NUN KENDİN YAPMALISI DERKEN BİLİNDİK İSİMLERİN FARKLI YORUMLARIYLA GEÇTİ BU AY.

ÇOK OYUNCULU



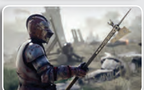
MINION MASTERS
PC, X-ONE
İsmi ve görselliği sanki çok basit bir oyunmuş izlenimi uyandırıyor ki evet, açıp direkt oynamaya başlayabileceğiniz kadar basit bir yapısı var. Ama derinliğini yavaş yavaş size açık ediyor ve diplere indikçe iniyorsunuz, bir de bakmışsınız bağımlısı olmuşsunuz. Ücretsiz de olması sayesinde çok fazla oyuncuyu kendine çekmeyi başardı.



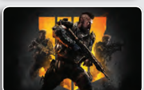
Apex Legends
PC, PS4, X-One
Birkaç haftada on milyonlarca oyuncu kazanan Apex Legends şimdiden yılın oyun fenomeni oldu bile.



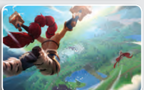
Tom Clancy's The Division 2
PC, PS4, X-One
Yarım yamalak çıkan looter shooter'ların arasında yıldız gibi parladı.



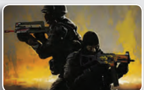
Mordhau
PC
Yakın dövüşe odaklanan az sayıdaki multiplayer oyundan hiçbiri Mordhau kadar tutmamıştı.



Call of Duty: Black Ops 4
PC, PS4, X-One
Bu yıl CoD tek kişilik senaryosuz çıkış yapsa da çoklu oyuncusu bu kadar iyi olunca laf söyleyesimiz gelmiyor.

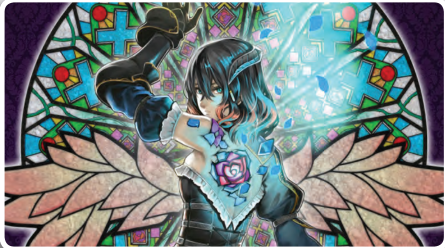


Battlerite Royale
PC
Bir MOBA'yı alıp battle royale yapınca sonuç hiç de fena olmuyormuş.



Counter-Strike: Global Offensive
PC
Battle royale moduna kavuştu ve ücretsiz oynanabilir hale geldi. Yine de ücretsiz oynamayın ama. Malum, hileciler...

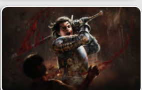
RYO (Rol Yapma Oyunu)



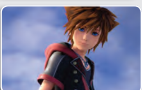
BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT
PC, PS4, X-ONE, SWITCH
Castlevania'ların yapımcısı Iga-san "madem Konami yeni Castlevania geliştirmek yerine saçma sapan şeyler yapıyor, başlarım öyle işe, bana serinin sevenleri yeter" diyerek serinin ruhani devamı için kitle fonlamasından büyük paralar toplamıştı. Bloodstained nihayet çıktı ve bütün beklentilerimizi karşıladı.



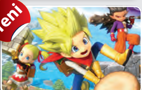
Outward
PC
Biraz boyundan büyük işlere kalkışmanın kurbanı olsa da çok iyi yaptığı şeyler de var.



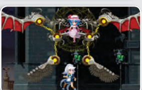
Path of Exile
PC, PS4, X-One
Diablo'vari oyun severlerin aşkı Path of Exile artık konsollarda da oynanabilir durumda.



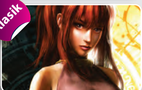
Kingdom Hearts III
PS4, X-One
Hikâyenin sonlanmasını yıllardır yana yakıla bekleyenler-denseniz özellikle sonlarında tırnaklarınızı yiyeceksiniz.



Dragon Quest Builders 2
PS4, Switch
Bir yandan Minecraft tadında inşa işiyle uğraşırken bir yandan sevimli bir JRYO hikâyesinin içinde olmak için.



Touhou: Luna Nights
PC
Ünlü shoot'em up serisi Touhou bu kez metroidvania türünün en başarılı örneklerinden biriyle çıktı karşımıza.



Shadow Hearts: Covenant
PS2
PS2 döneminin cevher JRYO'larından. Başarısız bir ilk oyunun devamı olmasına rağmen çok sevilmişti.

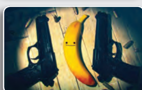
AKSİYON



STREETS OF ROGUE
PC, PS4, X-ONE, SWITCH
Deus Ex, Watch_Dogs, Hotline Miami ve eski GTA'ları bir araya getiren formülün ne derece başarılı olduğunu zaten oyunun erken erişimdeyken acayip popüler olmasından anlayabilirsiniz. Gizli ajandan küçük esnafa kadar bir sürü karakterin hepsiyle ayrı ayrı oynamak isteyeceksiniz.



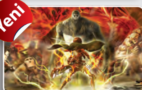
Judgment
PS4
Yakuza serisinin bir yan oyunu gözüyle bakabilirsiniz. Onlar kadar müthiş değil ama yine de çok çılgın.



My Friend Pedro
PC, Switch
Türlü artistik hareketle sürüsüyle düşman indirdiğiniz aksiyonları seviyorsanız yaşadınız. Bir de muz var.



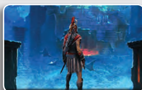
Super Mario Maker 2
Switch
Kendi bölümlerinizi yapabildiğiniz, yapılmışları indirebil-diğiniz, kısacası sonsuza kadar oynayabildiğiniz bir Mario!



Attack on Titan 2: Final Battle
PC, PS4, X-One
Animenin ilk 2 sezonunu kapsayan AoT 2 oyununun, 3. sezonu da alıp genişlemiş hali.



Red Hot Vengeance
PC
Ücretsiz, çok şiddetli, eğlenceli, minik bir aksiyon. Minikliğine aldanmayın ama, mod desteği var.



Assassin's Creed: Odyssey
PC, PS4, X-One
DLC'leri bu ay tamamlandı ve hepsi de çok güzeldi. Birikmelerini bekliyorduysanız gün geldi yani.

Sadece oyunlarda gördüğümüz efsane yemekler var ya, onlardan hangisi olsa da yesek?

1. *Valla Monster Hunter'ın palico aşçıları önüme babamı pişirip koysa yerim diye düşünüyorum. - ONUR*
2. *Dishonored'da Rat Skewer vardı, mangala düşen her şeyin tadı güzel olur nasılsa. - ESER*
3. *Bu soru sırf cevabı FF XV olabilsin diye sorulmuştur. Abi kızarmış ekmek üstüne yumurta bile bu kadar güzel mi görünür... - GÜLHİS*
4. *Persona 5'teki hamburger challenge'ındaki hamburgeri denemek istiyorum. Var mı o kadar büyük yapan yer? - SABRİ*
5. *Amerika'ya yönelik olmayan herhangi bir yemeğe razıyım. WoW Cookbook'taki tarifleri denerken diyabet hastası olacaktım.- CAN*

Marvel'ın 4. Faz filmlerinden hangisi favorin?

1. *Dr. Strange. Muhtemelen MCU'nun şimdiye kadarki en farklı filmi olacak. - CAN*
2. *Waititi'li ve Natalie Portman'lı Thor yapıyorlar, daha ne isteyeyim? - ÖMER*
3. *Daredevil dururken Shang-Chi'ye film çeken bir faza çok şans vermiyorum doğrusu - EMRE S.*
4. *Hep aynı isimleri görmekten sıkıldık, The Eternals fark yaratabilir bir ihtimal. - ESER*
5. *Blade 5. faza kalacak, zaten muhtemelen de PG-13 olacak, o yüzden oyum Thor: Love and Thunder'a gidiyor. - ONUR*

Bir oyun karakterine diss atacak olsan? Mesela? Atsana... :)

1. *Sözüm Blazkowicz'e: "Nazı istilasını yenmeyi becermişin, iki kızını düzgün yetiştirememişsin, yazıklar olsun!"- ONUR*
2. *Geralt olmuş cülip cülip, Yennefer desen breyk breyk, Triss mi geldi şutub şutub, Alayına diss. - ESER*
3. *Halkların kardeşliği dedin bağrımıza bastık, gittin kızla zorla evlenmeye kalktın ya, yuh olsun sana Seymour. - ÖMER*
4. *Yav iki oynar unuturlar bunu da. Çok şeetmemek lazım. - GÜLHİS*
5. *Lan Kratos, savaş hiç para eder mi? Ailesini kesen it bu rap'i yer mi? Olimpus bir hiç demek! Ares gibi anırıp, Siklop gibi geçirmek! - EMRE S.*

STRATEJİ



Total War: Three Kingdoms
PC
Çin'i konu alan Three Kingdoms'ın neredeyse her açıdan en gelişmiş Total War olduğuna şüphe yok.



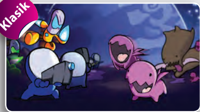
They Are Billions
PC, PS4, X-One
Daha erken erişimde son yılların en popüler stratejilerinden olmayı başardı. Eh zombileri seviyoruz, yapacak bir şey yok.



Conan Unconquered
PC
Piyasada benzerleri ve daha iyileri var ama Conan seviyorsanız çok kötü bir seçenek de sayılmaz.



Steel Division 2
PC
Aslında daha başarılı 2. Dünya Savaşı stratejileri var ama pek azı SD 2 gibi doğu cephesinde geçiyor.

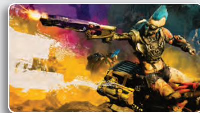


StarCraft
PC
Oyunun kendisi ve Remastered versiyonu zaten malum. Ve artık oyunu çizgi filmimsi grafiklerle de oynayabiliyorsunuz! Evet.

FPS



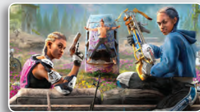
Metro Exodus
PC, PS4, X-One
Yüksek beklentilerimizi bile aştı Exodus. Her açıdan bu kadar etkileyici bir tek kişilik FPS oynamayalı uzun zaman olmuştu...



Rage 2
PC, PS4, X-One
"Açık dünya Doom" gibi düşünün, yine çok acayip gaz ama işte açık dünya olsa o kadar güzel olmazdı ki Doom zaten?



Wolfenstein: Youngblood
PC, PS4, X-One, Switch
Bir Wolfenstein oyununun sıkıcı olma ihtimali var mıdır? Varmış. Yine de co-op oynuyorsanız eğlenirsiniz, o ayrı.



Far Cry: New Dawn
PC, PS4, X-One
Çok acayip farklı bir Far Cry beklemiyorsanız, 5'in değişine, renkli kıyamet sonrası haline de okeyseniz neden olmasın?



Delta Force
PC
Bu oyunun gerçekçiliğine ama en çok da alanlarının devasalığına öyle böyle aklımız çıkmamıştı.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



Assetto Corsa: Competizione
PC
Nispeten küçük bir stüdyondan beklemeyeceğiniz kadar gerçekçi bir yarış simülasyonu. Niş olarak kalmaması dileğiyle...



Samurai Shodown
PC, PS4, X-One, Switch
Dövüş oyunu severler kadim serinin sağlam bir geri dönüş yapmasını yıllardır bekler dururdu. Muratlarına erdiler.



Cooking Simulator
PC
"Dibine kadar gerçekçi" bir yemek yapma simülasyonu isteyenler hâlâ beklemede ama ona en yakın şey bu şu an.

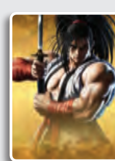


Crash Team Racing - Nitro Fueled
PS4, X-One, Switch
Ülkemizdeki çoğu dinozorun ilk kart oyunuydu, yeri çok ayrı. Güzel de yenilenmiş. Ama aslında hatırladığınız kadar iyi olmayabilir.



F1 2019
PC, PS4, X-One
Çok devrimsel işlere imza atmasa da F2'nin eklenmesi gibi şık hareketlerle sevenlerinin kalbini yine kazanıyor.

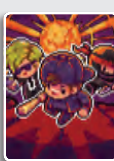
AYIN ALTIN OYUNLARI



SAMURAI SHODOWN



TETRIS EFFECT

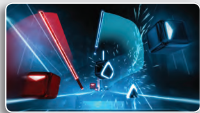


STREETS OF ROGUE

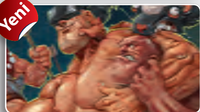
SANAL GERÇEKLİK



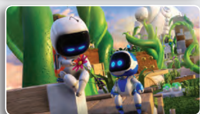
Blood & Truth
PSVR
Büyük bir prodüksiyon, müthiş bir aksiyon. Abartılı bir aksiyon filminin baş karakteri olduğunuz hissini inanılmaz veriyor.



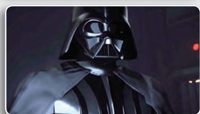
Beat Saber
Vive, Rift, WMR, PSVR
VR'la alakalı olsun veya olmasın herkesin ilgisini çekmeyi başaran süper eğlenceli oyun Beat Saber tam sürüme çıktı.



Gorn
Vive, Rift, WMR, Index
Kısıtlı içeriğe sahip bir oyun olsa da çizgi filmsi görseller eşliğinde bol kanlı gladyatör dövüşleri yapmak çok eğlenceli.



Astro Bot: Rescue Mission
PSVR
VR'ın platform türüne bu kadar yakışacağını bu oyunu görmeden önce tahmin etmemiz mümkün değildi.



Vader Immortal - Ep.1
Rift
"Star Wars markasının ekmeğini yeme çabası işte" derseniz çok yanılırsınız. Vader Immortal tam oyun değil, ama eşsiz bir tecrübe.

MACERA & BULMACA

Outer Wilds
PC, X-One
"Bethesda RYO'lan veya Breath of the Wild derecesinde muhteşem bir keşif hissi" sunuyor desek yeterli olur mu?

The Sinking City
PC, PS4, X-One
O ilk yayınlanan sinematik başta olmak üzere bayağı bir gaza gelmiştik, o kadar iyi çıkmadı. Yine de Lovecraft sefenleri fazlasıyla mutlu (!) edecektir.

Pathologic 2
PC
Normal bir oyun gibi değerlendirmemelisiniz Pathologic 2'yi. Farklılığına kucak açabilirseniz unutamayacağınız bir tecrübe yaşatacak.

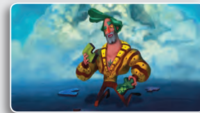
198x
PC
80'leri özleyenler için birkaç nostaljik mini oyundan oluşan ve hafiften de duygusal bir öykü. 1 saatte bitiveren oyunlardan.

Beyond: Two Souls
PC, PS4, PS3
Quantic Dream'in efsane mertebesinde olmasa da yine de çok beğenilen oyunlarından Beyond: Two Souls yıllar sonra PC'ye de geldi.

BİR GARİP OYUN



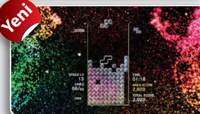
Trover Saves the Universe
PC, PS4, Vive, Rift, Index, PSVR
Rick & Morty'nin yaratıcısından arızalığın sınırlarını zorlayan bir oyun. VR'la oynamanız şiddetle tavsiyedir.



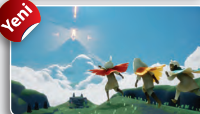
Sync: Party Hard
iOS
"Oha benim vücudum bu şekle de girebiliyormuş?!" diye şaşırmak isterseniz bu süper yaratıcı mobil oyunu kesin deneyin.



Devolver Bootleg
PC
8 oyundan oluşan bir paket. Oyunlar neler mi? Catsylvania, Enter the Gun Dungeon, Hotline Milwaukee... Orijinallik had safhada yani.



Tetris Effect
PC, PS4, Vive, Rift, PSVR
Bildiğiniz Tetris ama aklınızdan çıkmaması, rüyalarınıza girmesi için özel olarak tasarlanmış olanından. İnanılmaz etkiliyor.



Sky
iOS, Android
Journey'nin yapımcıları benzer bir şeyi bu kez telefonlar için yapmışlar. Sarı ağırlıklı Journey'in aksine Sky daha iç açıcı tabii.

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Ağustos'ta bir dünya oyun çıkıyor ama Eylül sayısında kapağa koyacak bir tane bile yok! Gamescom dolu geçse bari.

Ağustos '19	
Madden NFL 20	2 Ağustos
The Church in the Darkness	2 Ağustos
Age of Wonders: Planetfall	6 Ağustos
Metal Wolf Chaos XD	6 Ağustos
Rebel Galaxy Outlaw	13 Ağustos
Rad	20 Ağustos
Remnant: From the Ashes	20 Ağustos
Yu-Gi-Oh! Legacy of the Duelist: Link Evolution	20 Ağustos
Oninaki	22 Ağustos
Ancestors: The Humankind Odyssey	27 Ağustos
Control	27 Ağustos
Crystar	27 Ağustos
The Bard's Tale IV: Director's Cut	27 Ağustos
World of Warcraft: Classic	27 Ağustos
Astral Chain	30 Ağustos
The Dark Pictures: Man of Medan	30 Ağustos
Blair Witch	30 Ağustos
The Ninja Saviors: Return of the Warriors	30 Ağustos
Eylül '19	
Catherine: Full Body	3 Eylül
Phoenix Point	3 Eylül
Monster Hunter World: Iceborne	6 Eylül
Gears 5	10 Eylül
Borderlands 3	13 Eylül
Grid	13 Eylül
Destiny 2: Shadowkeep	17 Eylül
The Surge 2	24 Eylül
Ys IX: Monstrum Nox	26 Eylül
Code Vein	27 Eylül
FIFA 20	27 Eylül



ALT

VİZYON TARİHİ
04/10
2019

JOKER

BİR DC FİLMİNE HEYECAN YAPIYORUZ, DELİ MİYİZ NEYİZ?

ONUR KAYA

İLLÜSTRASYON **YANN DALON**

Warner Bros'un AT&T tarafından satın alınışından beri dinmeyen hiyerarşi fırtınaları sağ olsun, DC'nin film çıkarma azmi bir türlü özgür kalamıyor, şimdiye ikincisini konuşmaya başlamış olmamız gereken filmler bir türlü çıkamıyor. Bir kenarda anca rayına giren ama hâlihazırda beyazperdede çok kereler gördüğümüz Batman var, bir diğer kenarda Patty Jenkins'le istikamet bozmayan Wonder Woman. DC'nin diğer kodamanlarından maalesef ses seda yok, âlemlerin süper adamı Henry Cavill almış başını Netflix'e gitmiş. Bir Birds of Prey var ortada ama çekinceliyim. Bugün burada konuşmak için toplandığımız Joaquin Phoenix başrollü Joker filmine ise çok heyecan yapıyorum ama bünyem buna hiç alışık değil sanki. Güvertede parti yaparken içten içe geminin su almaya başlamasını bekliyorum.

Bunun olma şansı ne peki? Bunun olma şansı aslında bir seri dâhilinde olmayan herhangi bir filmle aynı. Çizgi roman uyarlamalarının pek çoğunun risk almayan yapımlar olduğu malum, bu durum bir evrenin parçası olarak üretildiklerinden buna ihtiyaçları olmamasından kaynaklanıyor aslında. Sırtını dayadığı marka yüzünden banko gişe yapacak bir filmde, yeni anlatım teknikleri veya koyu janra tonları olmasına yapımcı gözünden bakınca hiç gerek yok. Joker filminin risk alabilecek bir konumda, risk almaya niyetli de olması beni heyecanlandıran esas sebep. Joker bir Elseworlds filmi. Kendinden önce gelmiş herhangi bir yapıma bağlılık yemini etmemiş, onu takip edecek herhangi bir yapıma ebeveynlik icra etmeyecek.

Bu noktada filmin beğenilip beğenilmemesi bana kalırsa Nolan'ın Batman filmlerinin başardığı spesifik bir şeyi başarıp başaramadığına bakacak. Malumunuz çizgi roman filmlerine gidince, filmin kendi kalitesinden çok kaynak materyale ne derece saygılı ve sadık kaldığını tartışmayı pek seviyoruz. Bu artık işin raconu haline geldi, bunu da bu hale bizzat aralarında bulunduğum çizgi roman okurları getirdi. Ancak tarihin en koyu hayran kitlelerinden birine sahip bir karakter, yani Batman, Nolan tarafından beyaz perdeye uyarlandığında filmler çok fazla açıdan çizgi romanlardan ayrı durmayı başarabilmişti. Benzer aykırılık seviyesindeki Snyder uyarlamaları, hem çizgi romanlardan birebir sahneler alıp hem işin içine farklı yorum katmaya çalışınca iki farklı anlayış birbiriyle fena çakıştı, okurlar da internet üzerinde bitmek bilmez metin duvarları örer oldular. Buna değinme sebebim yönetmen Todd Philipps'in Joker'le alakalı yaptığı bir açıklama:

"Çizgi romanlardaki herhangi bir şeyi birebir almadık ve bu durum insanları öfkelendirecek. Biz sadece Joker gibi bir adamın olası kökenini anlatan kendi hikâyemizi yazdık. Benim ilgimi çeken şey buydu. Biz Joker filmi yapmıyoruz, bir Joker'e dönüşme filmi yapıyoruz."

Yönetmenimiz filmin çizgi roman hayranlarının tepkisini kesinlikle çekeceğini düşünüyor ve buna hazırlıklı oldukları söylüyor ki açıkçası bu konuda benim içimden, kendisine güvenmek geliyor. Yapmaya çalıştıkları şeyin Nolan'ın başardığıyla aynı kapıya çıktığı ve eğer bunun farkına vardılarsa zaten pek çok kimsenin yapamadığı bir şeyi yapmış olacakları düşüncesindeyim. Filmin yetişkin yaş sınırlamasına sahip ve herhangi bir şekilde devamının gelmeyecek / diğer filmlere bağlı olmayacak olması bu "ayrı durma" algısını güçlendiren faktörlerden. Zaten Martin Scorcese'nin filmin baş yapımcılarından olduğu gerçeği de sinema sanatına katkı yapmayan eğlencelik filmlerden olmak istemediğini düşündürüyor Joker'in. Joaquin Phoenix profilinde bir oyuncunun (ki kendisi Doctor Strange rolünü reddetmişti) kötü bir senaryoya evet diyeceğine de inanasım gelmiyor. Bu sebeplerden filmden umutluyum, Todd Philipps'in filmi yepyeni ve "DC Black" isminde, herhangi bir evrene bağımlı olmayan, kreatif özgürlük sahibi yapımlar çıkaracak farklı bir segmentin ilk yapımı olması için sunduğu bilgisi de çarptı gözüme araştırma yaparken. Marvel Studios filmlerinin yapamadıklarını yapmak için harika bir fırsat var elde ve bu görülmüş, umarım yüze göze bulaştırılmaz.

BATMAN NEREDE?

1981 yılında geçen filmin senaryosu Joker'e odaklanacak olsa bile efsane kötümüz Batman mitosundaki diğer karakterlerden %100 izole anlatılmayacak. Brett Cullen, Thomas Wayne'i; Douglas Hodge, Alfred Pennyworth'ü; Dante Pereira-Olson'sa Bruce Wayne'in küçüklüğünü canlandıracak filmde. Gerçek adı Arthur Fleck olarak geçen Joker'le "Batman olacak çocuk" arasında epey yaş farkı var yani. Ayrıca Arthur Fleck ismi herhangi bir şekilde çizgi romanlarda geçen bir isim değil, film için türetilmiş. Yönetmenin "Joker'e dönüşme filmi" yapmaktan kastı, Batman & Joker düosunu tamamen görmezden gelmektense başka ve eski bir Joker anlatmak olabilir yani aslında. Çizgi romanlarda birkaç yıl öncesinin Darkseid War hikâyesinde Batman, Mobius sandalyesine oturduğunda birden fazla Joker olduğunu öğreniyordu mesela ancak bu mevzu hâlâ açıklığa kavuşmadı. Bu detayı tamamen kafalarına göre bile olsa çekip kullandılarsa çizgi roman hayranlarının hışmından korkmalarına çok da gerek olmaz diye düşünüyorum ama bakalım.



YÖNETMEN: Todd Phillips **OYUNCULAR:** Joaquin Phoenix, Robert De Niro, Zazie Beetz, Frances Conroy

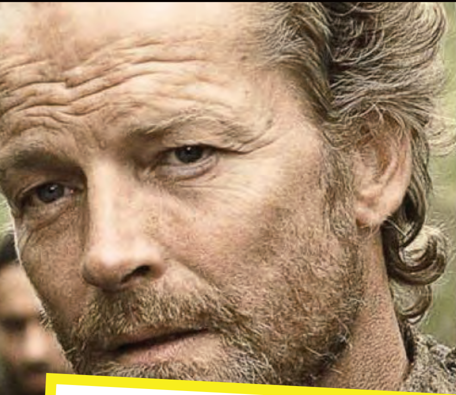
COMIC CON



San Diego Comic Con bu yıl epey bereketli geçti. Hideo Kojima bile oradaydı diyeyim size, anlayın. Fuarın en büyük bombası olması beklenen MCU 4. Faz duyurusunun yanında bir de The Witcher ve Watchmen fragmanları ortalığı pek bir şenlendirdi.

ONUR KAYA







DC DİZİLERİ PEK AZ DEĞİLLER

Titans'ın Iain Glen'i Bruce Wayne olarak izleyeceğimiz 2. sezonunun başlangıç tarihi 6 Eylül olarak verildi. İzlemelere doyamadığımız Doom Patrol'unsa ikinci sezonuyla hem HBO Max servisinde hem de DC Universe'de aynı anda açılışını yapacağı açıklandı. Sinematik evrene kıyasla kendi çapında alıp başını giden Arrow-verse dizilerinde Crisis on Infinite Earths'e girileceği, Bryan Singer'ın Superman Returns'ünde izlediğimiz Brandon Routh'un Kingdom Come Superman rolüne bürüneceği açıklandı. Hepsinden güzeli bir de Preacher'ın harika final sezonu fragmanı yayınlandı elbette.



DC ANİMASYONLARI TAM GAZ DEVAM EDİYOR

DC'nin film stüdyosu belini doğrultamazken, animasyon departmanı tıkır tıkır işleri yürütüyor yine. Superman'in ilk günlerini konu alacak Man of Tomorrow isimli senaryosu orijinal bir animasyon filmine ek olarak, Red Son'ın da bir uyarlamasının geleceği duyuruldu. Efsanevi animasyon serisi Batman Beyond ise 20. yıldönümü şerefine nihayet bluray sürümüne kavuşacak.



VEDALAR GIRLA!

En uzun süre devam eden Marvel dizisini unvanına kavuşan Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D., bir sonraki, yani yedinci sezonuyla ekranlara veda edeceğini açıklayıp hayranlarını üzdü. Supernatural ekibiyse 15. sezon duyurusunu yapıp, dizinin bu sezonla biteceğini onaylayarak senaristlerin nihayet konuları tükettikleri müjdesini verdi.



RUSSO BİRADERLER DURMUYOR

Avengers: Endgame sonrası Marvel dışı projelere yönelmeyi tercih eden Joe & Anthony Russo, Sy-Fy'ın Deadly Class'ı iptal etmesinden heves kaybetmişe benzemiyorlar çünkü proje üstüne proje duyurdular. Halihazırda bildiğimiz Cherry isimli, Tom Holland'ın başrolünde olduğu "R-rated" drama filmine ve Chadwick Boseman'lı 21 Bridges'e ek olarak Grimjack ve Battle of Planets adaptasyonları üzerinde çalıştıklarını açıkladılar.

KİM KORKAR HAİN PALYAÇODAN?

It: Chapter Two fragmanı bizleri James McAvoy'lu, Jessica Chastain'li "kazık kadar olmuş" bir Losers Club'la tanıştırdı. Fragmandan bariz olduğu üzere ikinci film kitapla ilkinden bile alakasız olacak ancak aynı ruhu koruduğu için ayıla bayıla izleyeceğiz. O yemek sahnesi fena olacak, benden demesi.

MCU 4. FAZ BOMBARDIMANI

Bu yıl en merakla beklediğimiz mevzulardan birisi, Endgame sonrası Marvel Sinematik Evreni'nin nasıl şekil alacağıydı. Aslında "merak etmediğimiz için merak ediyorduk" çünkü bütün duyuruları devam filmleri olacağı kesin gibiydi; geleceğini bildiğimiz Black Widow ve The Eternals'ın yanına yeni Doctor Strange, Captain Marvel, Spider-Man ve Black Panther filmleri duyurulsa, yanına bir de Disney+ dizilerini eklesek koca fazı kapatıyorduk sanki. Şaşıracak pek bir şey yoktu ama olmalıydı! Oldu da!

En güzel haber, dördüncü Thor filmi Love & Thunder'ın duyuruluşu oldu. Ragnarok'ta harika iş çıkartan Taika Waititi'nin yönetmen koltuğuna dönmesi muhteşem, Natalie Portman'ın sahneye çıkıp havaya Mjolnir kaldırmasıysa sürprizdi! Portman, Waititi'nin ısrarıyla çizgi romanlardaki gibi Thor unvanını üzerine almak üzere dönecek! Alt başlığı "In The Multiverse of Madness" olarak açıklanan yeni Doctor Strange filmi WandaVision dizisinden devam edip Scarlet Witch'i konuk edecek ve MCU'nun ilk korku filmi olacak. Adı "Shang Chi and the Legend of Ten Rings" olarak açıklanan Shang Chi filminin başrolüyse Simu Liu. İsminden anlayabileceğiniz gibi bu filmde nihayet gerçek Mandarin'i göreceğiz: Kendisi Tony Leung tarafından canlandırılacak. Black Widow filminde David Harbour'ın Rus süper kahramanı Red Guardian'ı canlandıracağı, Florence Pugh'ın oynadığı bir diğer Black Widow göreceğimiz ve Taskmaster'ın da filmde boy göstereceği onaylandı. The Eternals filminin oyuncu seçimleriyle alakalı dedikodular çoğunlukla doğru çıktı, filmden yayınlanan bir konsept tasarımda, dünya gözüyle ilk kez The Celestials'ı görme şansına eriştik.

Panelin en beklenmedik duyurusuysa, 4. Faz sonrasına başrolünde Mahersala Ali'nin yer alacağı Blade filmi oldu. Başta harika bir haber gibi gözükse bile çok büyük ihtimalle PG-13 yaş derecelendirmesine sahip (yani kansız) bir Blade filmi göreceğimiz anlamına geliyor bu, o iş nasıl kotarılacak meraktayız. Muhtemelen Blade gibi 4. Faz sonrasında gelebilecek olan Fantastic Four da resmi olacak duyuruldu ancak Captain Marvel ve Black Panther'ın devam filmleriyle ilgili herhangi bir açıklama gelmedi.



GÖZCÜLERİ KİM GÖZLÜYOR?

Hâlâ ne olduğunu tam olarak anlayamadığımız Watchmen dizisinden gayet güzel duran bir fragman yayınlandı. Fragmandan kesin olarak anladığımız bir nokta, dizinin Zack Snyder'ın 2009 yılında çıkan filmini herhangi bir şekilde kendine ata bellemediği. Yine fragmanda Doctor Manhattan'ın hâlâ Mars'ta olduğunu görmek benim kafamda soru işaretleri doğmasına sebep olan şey oldu. Resmi ağızdan çizgi romanın devamı olduğu onaylanmadığı ve sürekli hikâyenin "yeniden düzenlenmiş bir hali" olduğu söylendiği için, Doctor Manhattan'ın Mars'a gittikten sonra geri gelmediği alternatif bir kurgunun devamını izleyeceğiz belki de. Jean Smart'ın Silk Spectre'ın yaşlanmış halini canlandıracağıysa "Blake" adından belli.

TERMINATOR DARK FATE

James Cameron'ın Terminator 2'den sonrasını yok saydığı en hakiki devam filmi Dark Fate'le alakalı iki yeni bilgi çıktı. Mckenzie Davis'in karakterinin bir Terminator değil gelecekten gelme, geliştirilmiş bir insan olduğu, Arnold Schwarzenegger'inse "Carl" takma adlı, geçmişe gelip yaşlanmış (eskimiş?) bir başka T-800 olduğu söylendi.

Hiçbir şey bitmedi...

RAMBO

EMRE SÜMER

Savaşın gerçek yüzünü görenler için dışarıdaki savaş bitse de içindeki savaş hiç bitmez. John Rambo için de böyledir. Genç yaşta yollandığı Vietnam Savaşı'ndan döndüğünde savaşın biteceğini sanmıştır fakat çok yanılmıştır. Dışlanır, gittiği her yerden kovulur, hatta suratına tükürülür. "Beni kazanmam için siz yolladınız, şimdiyse suratıma tükürüyorsunuz" der Rambo. Zira ülke aynı ülke, insanlar aynı insanlar olsa da o bir yabancıdır artık. Üstelik kendine karşı da yabancılaşmıştır. O kadar kana ve ölüme şahit olmuş, en yakın dostunun parçaları üzerine saçılmış birisi için eski haline dönmek kolay olmayacaktır, ya da kendi tabiriyle öyle bir düğmeye basıp kapatamazlar benliğinin o tarafını.

Çevresi ve kendisiyle yaşadığı bu yabancılık yeniden savaşa sürükler Rambo'yu. Evim dediği fakat karnını doyurmasına bile müsaade edilmediği yerde bir gerilla gibi mücadele etmek zorunda kalır. Onu anlayamayan peşindeki onca insana savaşın gerçek yüzünü kendi elleriyle gösterir. Şehirde onlar kanunsa ormanda kanun Rambo'dur. "Hiçbirinizi öldürmediği için çok şanslısınız" der onu yetiştiren Albay Trautman, keza Rambo'yu nihayetinde durmaya ikna edebilen tek kişi de o olur.

Ne var ki savaştan ne kadar kaçmaya çalışırsa çalışsın savaş onu bulmaya devam eder. Vietnam'daki boş olduğu iddia edilen esir kamplarının resmini çekmeye gönderilir. Fakat hükümetin yıllardır esaret altında olan 3-5 tane askeri kurtarmak için milyon dolarlar harcamayacağını fark edince yeniden savaşın içinde bulur kendini. Bir sonraki durağı Albay'ı kurtarmak için gittiği Afganistan olur. Burada da Afgan mücahitlerle birlikte Ruslara karşı savaşır. Ardından her şeyden kaçmak için Tayland'a gider. Burada yılan avcılığı, balıkçılık ve tekne tamiratı gibi işlerle normal bir insan olmaya çalışsa da tarihin en uzun iç savaşı olan Burma'daki savaş hemen dibinde patlak verir.

Lakin bu savaşın farklı bir tarafı vardır. Yıllar süren inzivanın ardından Rambo bu sefer en gerçek tarafıyla yüzleşir. O aslında hiç başkası ya da ülkeler için savaşmamıştır. Zorlandığında can almak onun için nefes almaktan farksızdır. Savaş onun kanında vardır. Albay'ın yıllar önce anlattığı öykü gelir aklına. Heykeltıraş en iyi eserini yaratırken bulduğu kötü bir heykelin kaba parçalarını yontmuştur sadece. Aynı şekilde Rambo'yu da tek kişilik bir ordu haline getiren Albay değildir, o sadece kaba parçalarını yontmuştur. Rambo bu gerçeği kabul eder, yaptığı en iyi şeyi tekrar yapar ve daireyi tamamlayarak ülkesine, babasının eski çiftliğine döner.

Savaş sonrası travmanın en popüler ikonu olan John Rambo'nun öyküsü işte böyledir. Sinema tarihinin belki de en yanlış anlaşılmış karakterlerinden biridir. Sağ kanadın milliyetçi askeri falan değildir o, sadece savaşta şahit olduklarını atlatamayan ve nihayetinde insanoğlunun en karanlık dürtüleriyle yüzleşen bir adamdır. Bu yüzden ülkesinden kaçmıştır yıllarca. Fakat içindeki savaştan asla kaçamamış, o kapama düğmesini bir daha asla bulamamıştır. Tek umudu da bir nebze olsun huzur bulabilmektir.



Orijinal Roman

Rambo karakteri aslında David Morrell'in İlk Kan isimli romanından uyarlamadır. Sylvester Stallone romanın film haklarını aldıktan sonra uzun bir süre boyunca filmini çekmek istemiş fakat projeyi götürdüğü her stüdyo, Rambo polise ve düzene karşı geldiği için insanların filmden nefret edeceğini düşünmüştür. Fakat Sly romanda birkaç değişiklik yaparak öyküyü gerçek bir insan dramasına çevirmeyi başarmıştır. Romanda gayet konuşan Rambo'yu nasıl olsa söylediklerine kimse kulak asmıyor diye sessiz bir karakter haline getirmiştir. Üstelik romanın finalinde Albay'ın tuttuğu silahla intihar ederek ölmektedir, lakin Sly filmin başarılı olacağına inanarak bu sonu değiştirmiş ve tahmin ettiği gibi de 4 tane devam filmi gelmiştir. Rambo'nun intihar ettiği ve filmden çıkartılan final sahnesini internette izleyebilirsiniz.



Rambo 5

Rambo serisi özellikle üçüncü filmle ciddi bir düşüş yaşasa da dördüncü filmle karizmayı toparlamayı başarmıştır. Filmin başarısının ardından planlanan beşinci film 11 yıldır defalarca kez duyurulup iptal edilmiş, aralarında Rambo'nun bir yaratığı avlamaya çalıştığı (evet yaratık) Savage Hunt'ın da olduğu saçma sapan pek çok formül düşünülmüş ve çok şükür ki vazgeçilmiştir. Nihayetinde bu Eylül ayında gelecek olan filmde Rambo Meksikalı uyuşturucu kartelinin eline düşen bir kızı kurtarmaya çalışacak ve ilk filme benzer şekilde çiftliğinde gerilla taktikleriyle mücadele etmeye çalışacak. Şahsen özellikle fragmanını gördükten sonra çok umutluyum ben yeni film için.

Aamir Khan

Bollywood'un Bin Bir Suratlı Hikâyecisi

ENGİN VURAL

Bollywood filmlerine olan ilginin Hindistan sınırlarını aşmaya başlaması *Awaara* adlı filme (ve o filmin akıllara kazınan Awaara Hoon adlı müziğine) kadar uzansa da bu ilgiyi zirveye taşıyan isim Aamir Khan'dır diyebiliriz. Pek çoklarınızın en azından 1-2 filmiyle de olsa tanıştığı, sevdiği bir isim olduğunu tahmin ediyorum. İster oyuncu ister yapımcı ister yönetmen olarak konum alsın, Khan bizlere her filmiyle bambaşka hikâyeler anlatmayı başarıyor.

Tam ismi Mohammed Aamir Hussain Khan. 1965'te Hindistan'ın Bombay (Mumbai) şehrinde dünyaya geliyor. Çocukluk yıllarından itibaren Bollywood'un içinde, daha 8 yaşındayken amcasının filminde rol alarak başlıyor kariyerine. Yıllar boyunca çeşitli filmlerde yer aldıktan sonra 2001 yılında Aamir Khan Productions'ı kuruyor ve ilk filmi *Lagaan*'la Oscar ödüllerinde En İyi Yabancı Film dalında aday gösterilmeyi başarıyor. 2007 yılında *Taare Zameen Par* (*Yeryüzündeki Yıldızlar*) filmiyle Filmfare ödüllerinde En İyi Yönetmen ve En İyi Film ödüllerini kazanıyor. 2008 yılında *Ghajini*'yle yakaladığı ticari başarıyı 2009 yılında çıkardığı *3 Idiots* egale etmeyi başarıyor. 2014 yılında seyirciyle buluşan *PK* (veya *Peekay*) ise gişede hepsini geride bırakıyor. 2016 yılında çıkardığı ve gerçek bir hikâyeye dayanan *Dangal* için nasıl bir değişim geçirdiğini gördüğünüzde bir kez daha hayran kalıyorsunuz kendisine.

Aslında her bir filminde apayrı bir imaja, bambaşka bir kişiliğe bürünmeyi başarıyor Khan. *Lagaan*'da koloni dönemi Hindistan'ında, İngilizleri kendi oyunları krikette yenmek ve bu sayede köyünün özgürlüğünü kazanmak derdinde bir direniş lideri, halk kahramanıyken; *Taare Zameen Par*'da kendi ebeveynlerinin bile anlamayıp suçladığı, özel ilgiye muhtaç bir çocuğun içindeki cevheri keşfeden resim hocası oluveriyor. *Memento*'nun Bollywood uyarlaması *Ghajini*'de içindeki psikopatı zincirlerinden salıverirken, *PK*'de dünyanın en saf sorularını soran bir uzaylı olarak karşımıza çıkıveriyor. *Dangal*'deyse, kızlarını güreşçi yapıp şampiyonluğa taşıyan bir baba olduğunu görüyoruz.

5 Maddede Aamir Khan

- Bollywood'un en çok kazanan oyuncularından birisi.
- Başrolünde yer aldığı PK, bugüne kadar en çok hasılat yapan Hint filmi.
- Lakabı "Mr. Perfectionist". İşindeki mükemmeliyetçilik takıntısı nedeniyle uygun görmüşler bu lakabı kendisine.
- 2013 yılında TIME dergisinin "Dünyanın En Etkili 100 İnsanı" listesine girmeyi başardı.
- 30 Kasım 2011'de "UNICEF Ulusal Barış Elçisi" seçildi. 2014 yılında 2. defa bu unvana layık görüldü.

Esasen, saydığım filmlerin her birinde Khan'ın insanlığın farklı dertlerine el attığını söylemek mümkün. Yeri gelir sömürge dönemini, yeri gelir kast sistemini eleştirir. *Dangal*'de "kızlar yapamaz" tabusuyla mücadele ederken, *PK*'de dinler tarihiyle yüzleşir ve pek çok felsefi göndermeyle karşılaşırız. 'Engelli' denilip geçilen çocukların (ve yetişkinlerin) toplumdan dışlanmışlıklarını ve esas engelin o 'özel' insanların 'özellik'lerini anlamayan bizler olduğunu gösterir *Taare Zameen Par*. *3 Idiots* apayrı bir macera zaten, herhalde ülkemizde pek çok kişiyi Bollywood filmlerine yönlendiren yapım oldu dersem fazla itiraz gelmez. Eğitim yöntemlerine eleştirel bir bakış olarak da okuyabilirsiniz alt metnini, dilerseniz bir tarafta hırslar, tutkular, çıkarlar ve diğer tarafta saf, samimi duygular üzerine bir deneme olarak da. Veya Bollywood filmlerinin mütemmim cüzü müzikler ve danslarla bezenmiş eğlence ve tebessüm dolu bir deneyim olarak da görebilirsiniz.

Sosyal sorumluluk duygusunu sadece filmleriyle değil, yaptığı televizyon programı *Satyamev Jayate* (*Doğru Her Zaman Kazanır*) ile de yansıtıyor Khan. Programında ilk bakışta Hindistan'ın toplumsal meselelerine el atmış olsa da irdelediği konular aslında dünyanın pek çok bölgesinde karşılık bulabilecek şeyler, çocuk tacizi gibi mesela.

Khan, Dostoyevski'nin 'entelijansiya'sının, 'entelektüel'inin Hindistan'da vücut bulmuş hali. Kendi toplumunun dertleriyle dertlenip, kendi toprağından beslenen bir entelektüel. Hem işine gösterdiği özen hem de kişiliğiyle örnek bir şahsiyet, güzel insan. Seviliyorsun Aamir Khan :)





Duffer Biraderler harika bir şey yaptı bundan üç yıl önce. Tuttu en sevdiği 80'ler filmlerini, dizilerini, kitaplarını ve masaüstü oyunlarını alıp boca etti bir kazana ve yoğurdu da yoğurdu. Ortaya çıkan hamura da kendilerinden 3-5 malzeme katıp adına (belki kendi tuhaflık tutkularına istinaden) Stranger Things dedi. Geçtiğimiz ay üçüncü sezonu da yayınlanan ve tüm dünyanın tutkuyla bağlandığı bu nostalji fırtınasını bir de biz kurcalayalım dedik. Bu tuhaflık nerden geliyor? 80'ler neden o kadar acayipti, ayrı bir aleme mi geçilmişti? Yoksa biz aslında Upside Down da mı yaşıyoruz? Yer yer spoiler'larımız var, o yüzden uyarmadı demeyin. Hep beraber bakalım bu nasıl bir dünyaymış.

RANGER THINGS

2019'da çocuk olmak

pozan erten

80'lerde doğup, 90'larda büyümüş olan neslin bir parçasıysanız; dönemin birçok açıdan dünyanın belki de en hızlı değişimlerine sahne olduğunu hatırlarsınız. Bütün bu curcuna içinde çocuk olmaya çalışmak biraz eğlenceli ama şu an dönüp baktığımızda sanki biraz korkutucuydu. Hesap makinesinden akıllı telefonlara ya da atari salonlarından evimizin salonuna giden yola hem şahitlik hem de öncülük etmiş olmak güçlü bir deneyimdi. Dönem üstümüze çok geldiğinde, bir çocuk olarak kaçacak limanımız neyse ki oldukça fazlaydı. Pazar sabahı filmleri, fantastik ya da bilimkurgu evrenleri, bazen yüzümüzü güldüren bazense ağzımızı açık bırakan çizgi romanlar ya da sokakta bizi bekleyen arkadaşlar; 90'larda çocuk olmanın zengin materyalleriydi. İşte belki de bu yüzden, bu kadar iz bırakan bir dönemi özlemle anan benim gibi insanların üzerlerine kürekle o dönemi atan, üstüne üstlük bir de bilimkurguyla fantastik bir hikâyeyi bu kadar kaliteli bir şekilde birleştirmiş olan *Stranger Things*'i önlerini ilikleyerek izlememeleri ve beğenmemeleri imkansızdı.

Peki *Stranger Things* sadece o dönemin çocuklarına mı hitap ediyordu? İlk derdi kesinlikle bu değildi ve herkesin keyif alabileceği bir dizi olduğunu da hemen kanıtladı. Ama kimi daha çok etkiledi dersek; kazanan en baştan belliydi. Retro şovu bir yana bıraktığımızda *Stranger Things* günümüzün dizi dinamiklerini de gayet başarılı bir şekilde kullandı ve kullanmaya devam ediyor. İyi oyunculuklar, ayarında mizah, ayarsız gerilim, etkileyici karakter gelişimleri ve tabii merak unsuru gibi başarılı bir şekilde kullanılan etkenler yüzünden *Stranger Things* herkes tarafından sevildi ve üçüncü sezonuyla, daha doğrusu bölümüyle de sevilmeye devam ediyor. Bilim kurgu ve korku türü; gerçeklik ve dramayla olabilecek en kaliteli ve dengeli şekilde bir araya geliyor.

Dizinin yaratıcı yapımcıları Duffer Kardeşler, Spielberg ve türevlerinin açtığı çakıllı yola taze bir asfalt döşemek yerine, o yolda ayakkabılarını eskitmeye devam ediyor.

Stranger Things için "sezon" kelimesini kullanmamak gerekiyor aslında. Çünkü Duffer Kardeşler'in bunu bir film serisi gibi düşünmemizi istedikleri artık çok bariz. Zaten 1, 2 ve 3 şeklinde isimlendirilerek karşımıza çıkan dizi, yayınladığı her yeni bölümü, bir film serisinin devamı gibi lanse etmeye çalışıyor. Bu şekilde baktığımızda serinin 3.'sü en zayıf halka olarak görülebilir ama *Stranger Things* bir üçleme değil ve yeni bölümleri karşımıza çıktığında hikâyenin yine büyümeye başlayacağına şüphem yok. Evet *ST3*'ün belki de en büyük sorunu kendi yarattığı geniş evreni bu bölümde çok dar bir alana sıkıştırması ve hikâyenin beklentilerin aksine etkileyicilikten uzak ve ufak çaplı olması olabilir. İlk bölümdeki ters yüz dünya, özel çocuk ve Demogorgon, ardından gelen bölümde Demodoglar, Mind Flayer ve özel çocuklar derken; üçüncü bölüm *Stranger Things* evrenine neredeyse yeni hiçbir şey katmıyor diyebiliriz. Özellikle Eleven'la birlikte yetiştirilen özel çocuklar, Martin Brenner vb. geçmiş sezonun merak uyandıranları bu sezon hiç görünmüyorlar. Ama bu noktada *Stranger Things*'e dizi dinamiklerini çok iyi kullanan bir film serisi gibi bakmayı başarabilirsek, serinin üçüncüsünü bir geçiş filmi olarak düşünebiliriz. Özellikle de herkesin sevgilisi haline gelen çocuk oyuncuların; duygusal gelişimlerinin ve karakterlerinin geldikleri nokta bu bölümün gerçek başrolü oluyor. Bu sayede bu üçüncü bölüm izleyicilerin büyük bir kısmının beklentisi karşılarken bir sonraki bölüme de güzel bir yol döşenmiş oluyor.

Stranger Things o dönemin çocuklarının izlerken içselleştirerek kendilerinden bir şeyler bulduğu, genel dizi izleyicisinin de aradığı kaliteyi aldığı ve kendi içinde küçüldüğü gibi yine tekrar hikâyeyi büyüteceğine emin olduğum; günümüz dizileri arasında gerçekten en kalitelilerden biri olarak yoluna devam ediyor.



YARATICILAR: Matt Duffer, Ross Duffer **OYUNCULAR:** Wivona Ryder, David Harbour, Millie Bobby Brown, Joe Keery, Dacre Montgomery
IMDb NOTU: 8,9 **KANAL:** Netflix
EDİTÖRÜN NOTU: Bu maceranın da hakkını veren ST, dördüncü bölümü için izleyicisini heyecanlı bir bekleyişe sokmayı başarıyor. ★★★★☆

Stranger Things mi daha tuhaf, 80'ler mi?

80'lerde yoktuysanız veya çok küçüktüyseniz Stranger Things'in dünyasında birçok şeyi anlamayacaksınızdır. Evet, "dünyası" diyorum çünkü size az bilinen gerçek: 80'ler farklı bir dünya, paralel evren gibi bir şey aslında. Parça parça birkaç 80'ler item'ından bahsedelim de sizi "bu insanlar nasıl bir kafa yaşıyormuş" şeklinde düşüncelere daldıralım o halde:

ömer akdağ

Moda



Bugün görseniz direkt "görgüsüz" diye düşüneceğiniz insanlarla doluydu 80'ler. Özellikle de kadınlar. Ağır makyajlar, bol bol altın bilezik, kocaman küpeler ve kolyeler ve renk! Bol bol, en cırtlağından bol bol renk! 80'lerin ilk yarısı nispeten insancıl da ikinci yarısı çok coşuyor, hatta o dönem punk akımının yükselişinin sebeplerinden biri de bu abartıya karşı çıkmak. Erkekler de tuhaflıkta kadınlardan geri kalmıyor tabii. Gereksiz derecede dar ve sportif kıyafetler, günün her saatinde takılan güneş gözlükleri, Michael Jackson esintili ceketler... Panayır gibiymiş mübarek.





Fitness Kültürü

Amerika bugünkü obez haline gelmeden önce farklı bir yerdi. Herhalde 80'lerde o kadar çok spor yaptılar ki yoruldular çünkü 80'lerde olayın gerçekten suyunu çıkarmışlar. Gaz eğitmenler eşliğinde toplu halde aerobik yapılır, evlerde günlük olarak televizyondaki programlar veya kiralanan VHS'ler eşliğinde çalışılmaya devam edilirmiş. Bize bile yansıdı bu kültür hatta, 80'ler filmlerinde fakir fukara evinde evin genç kızının saç bandını takıp spor yaptığını falan görebilirsiniz. Ha renkli kafa bandı önemli tabii, saçlar vücuda değmemeli ki bozulmasın.

STRANGER THINGS

Dungeons and Dragons

Eh herhalde "Stranger Things'teki 80'ler şeyleri" derlemesi yaparken Dungeons & Dragons'u uzun uzun açıklamaya gerek duymayacak nadir mecralardanızdır. Az geek değilsiniz ha sizi sizi. D&D günümüzde de güçlü ve popüler şekilde hayatına devam ediyor ama tabii video oyunlarının henüz o kadar da günlük hayatın bir parçası olmadığı 80'ler ABD'sinde çocukların bir araya geldiklerinde yapabilecekleri şeyler listesinde her zaman üst sıralardaydı. En azından "nerd" diye dalga geçilip okulda zorbalığa maruz kalmayı göze alanlar için.

New Coke

Ben reklamcılık mezunuyum ve derslerde büyük markaların yanlış hamlelerinden bahsederken New Coke'un hep konusu açılırdı. 80'lerde pazar payı düşen Coca Cola, tüketicilerin Pepsi gibi daha tatlı içecekleri tercih ettiğine karar kılar ve formülünü değiştirerek klasik kolasını bırakıp New Coke'u piyasaya sürer. Ama Coca Cola bir marka olarak o zamanlar bugünkünden bile daha güçlü, bunun da ötesinde Amerikan halkı için anlamlı da bir yere sahip, ülkenin sembollerinden. Sonuç olarak New Coke'a çok tepki geldi, satışlar daha da düştü ve Coca Cola klasik kolasını geri getirdi. Stranger Things'le tekrar gündeme gelince tekrar satışa çıkarıldı bu arada, Amerika'ya gidecek olanınız varsa deneyebilir.

Perma

80'leri temsil edecek tek bir şey seçilecek olsa o da perma olurdu herhalde. Yani bölgesel perma günümüz de dâhil her dönemde kullanılan bir şey ama ultra permalı, her bir yana doğru dalgalana dalgalana genişleyen hacimli ötesi saçlar 80'lere özel. 80'ler metaline "hair metal" denir mesela, o derece. Perma solüsyonu diye bir şey var, bu saçlardaki lifleri kırıyor, sonra saç şeklini alıyor, nötralizer denen başka bir şeyle de sabitleniyor. Şu an yasemin.com'dan öğrendiğim bilgiler bu şekilde en azından, yanlışım varsa düzeltiniz.

Müzik

80'ler iyisiyle kötüsüyle dünya tarihinin en kendine has kültüre sahip on yılıdır herhalde. Bu durum doğal olarak müziğe de yansıdı. Rock ve metal çok çeşitlendi ve bu türlerin popülaritesi sıçrama yaptı ama ona rağmen 80'leri karakterize eden müzik elektroniktir. Tekno, house, electro gibi elektronik türler bu yıllarda doğdu; patlayan trampetler, melodilerini ve ritimlerini sürekli tekrar eden bateri ve baslar ve de en önemlisi öküz gibi synthesizer kullanımı damga vurdu 80'lere. Özlenmiş de belli ki, son yıllarda synthwave akımı sayesinde güzel bir geri dönüş de yaptık dönem müziğine.

Vatka

Aslında Stranger Things'in kendi halindeki kasabası Hawkings'te çılgın 80'ler partileri pek olmadığı için fazla görmüyoruz ama hani 80'ler deyince sizin de aklınızda dimdik omuzlarıyla dans eden insanlar canlanıyorsa onun sebebi vatka işte. Hem kadınları hem erkekleri kapsayan, omuzları daha dik ve geniş gösteren ilginç bir moda akımı. Hâlâ kullanılsa da en azından 80'lerdeki kadar abartılı değiller. Şu an askeriyenin verdiği botlar vurmasın diye botun içine vatka tıkıştırma taktiği sağ olsun dünyada en çok vatka kullanan ülke biz olabiliriz.

3. sezonda gönderme yapılan filmler

Başlangıçta dediğim gibi Stranger Things'te 80'lerin neredeyse tüm iz bırakmış filmlerine irili ufaklı göndermeler var. Seçkiyi yaparken daha çok 3. sezonu baz aldık çünkü tüm sezonlara girmeye çalışsak o işin içinden çıkamayız net. Zaten yarısını bile izleseniz şuradaki filmlerin, adamların da neden saygı duruşunda bulunduğunu anlarsınız, hepsi çok keyifli, hepsi çok acayip! *eren eryürekli*



The Thing

1982

John Carpenter'ın tüyler ürperten gerilim filmi politik mesajlarıyla döneminde çok konuşulsa da günün sonunda herkesin aklında türlü çeşit deformasyonla istediği şekle giren uzaylı "şey" kalmıştı. Zamanının zirvesindeki pratik efektlerle yaratılmış uzaylı canavarın 3. sezondaki Mindflayer'ın deforme yapısına ilham verdiği şüphesiz. Üstelik işin içinde vücut ele geçirme de var.

Invasion of the Body Snatchers

1978

Hazır laf bedenleri ele geçirmekten açılmışken pek çok versiyonu bulunan Invasion of the Body Snatchers'ı da atlamayalım. Soğuk Savaş döneminin paranoyalarını yansıtan yapımda uzaylı bir ırk insanların kontrolünü ele geçirerek istila planı yapar ve işin kötüsü ele geçirilenleri ayırt etmek çok zordur. Hawkins kasabasının 3. sezonda başına gelen olaylar da buna oldukça paralel gelişiyor baktığınızda.





Die Hard

1988

Talihsiz kelimesinin sözlük anlamı olan John McClane'in ilk macerasındaki karşılaştığı Alman teröristlerle olan diyalogları Hopper'ın Rus suikastçıyla olan atışmalarına pek bir benzerken, McClane'in dertleri paranoyak araştırmacı Murray'inkilerle örtüşüyordu. Lucas'ın kardeşinin havalandırmalarda süründüğü sahneler de sadece bir çakmakla havalandırmalarda sürünen McClane'i hatırlatır ayrıca.

Gremlins

1984

2. sezonda Dustin'in büyüttüğü Demogorgon'un minnaklığı tıpkı yanlış beslenirse Gremlinler'e yol açan Gizmo'nun tatlılığı kadar aldatıcıydı. 3. sezonun ortalarındaysa bir marketin rafındaki Gizmo oyuncağı da dikkatli gözlerden kaçmıyordu. Eh tabii bir de dizide herkesin Phoebe Cates hayranı olduğu malum ve bu hayranlığın Gremlins'ten geldiğini tahmin etmek de zor değil.





Back to the Future

1985

Bu zaten iyice gözümüze sokulmuştu, göndermenin de ötesinde bayağı bayağı filmi koymuştu yapımcılar dizinin içine. Özellikle de Steve ve Robin'in Ruslardan kaçıp saklandıkları salonda oynayan filmin bu olması ve enjekte edilen ilaçlardan dolayı kafalarının da iyi olup film hakkında atıp tutmaları hem çok eğlenceliydi hem de karakterleri benimsememizi kolaylaştırıyordu.





The Blob

1988

Önüne çıkan her şeyi yutan, akışkan, yapışkan ve mor bir şeydi The Blob. Tıpkı Mindflayer'ın fareleri ele geçirip ümüğünü sıkması gibi Blob da insanları özümseyerek büyüyüp serpiliyordu.

The Terminator

1984

Müfettiş Hopper'ın bu sezon temiz dayak yediği robot kılıklı Rus yarması Grigori'nin nereye gönderme olduğu ayan beyan ortada olsa ve hatta karakterlerden biri açıktan Arnold Schwarzenegger (tabii ki bakarak yazdım) esprisi yapsa da izlemesi oldukça keyifliydi. Bu noktada oyuncu Andrey Ivchenko'nun performansını da övmeden geçmeyelim. Yeni bir Terminator filmi yapılırsa kendisi favori adaylarım arasında artık.





Alien

1979

Mindflayer'ın insanları kontrol altına almak için iğrenç uzvunu milletin ağzına yüzüne sokuşturup onları "hortumlaması" tabii ki bir başka iğrenç üreme tekniğine sahip arkadaşımız Alien'ı anımsatıyordu insana. Gerçi Mindflayer biraz daha insaflı davranıp vücuda zarar vermezken Alien direk şiş kebap muamelesi çekiyordu kurbanlarına. Ama her ikisiyle de yakın münasebeti önermiyorum şahsen.

The Neverending Story

1984

Sihirli bir kitap sayesinde önüne açılan fantastik dünyalarda maceradan maceraya koşan Bastian ve Atreyu'nun öyküsü hiç de fena olmayan bir filme uyarlanmıştı zamanında ve klibi çok fena 80'ler kokan bir tema şarkısı vardı. İşte o şarkı tam her şey dibe vurmuşken, tam bir kriz hali yaşanıyorken Dustin ve Suzie'nin harika düetiyle bir anda moralleri yükseltip yüzümüzde kocaman bir tebessüm oluşmasını sağlıyordu.



Dawn of the Dead
Day of the Dead

1978 / 1985

George Romero'nun bol politik soslu zombi üçlemesinin son 2 filmi bu sezona epeyce bir ilham kaynağı olmuş belli ki. Daha ilk bölümde çocukları sinemada 3. filmi izlerken görüyoruz ve daha sonra alışveriş merkezinde kapana kısıldıklarında 2. filmin gerilimli sularında yüzmeye başlıyoruz. Bu arada hem orijinal Dawn of the Dead hem de Zack Snyder imzalı yeniden yapımı halen keyifli seyirliklerdir, es geçmeyiniz.



Tarihteki korkunç deneyler

Hawkins'de olanlar ilhamını sadece fanteziden almıyor, tarihin karanlık sayfalarından da esintiler var.

MONTAUK PROJESİ

ABD'nin Montauk kasabasında üzerine dev bir anten yerleştirilmiş ve şu an yasak bölge sıfatıyla kapalı olan bir araştırma merkezi vardır. Burada yapıldığı iddia edilen deneyler kitle zihin kontrolünden, psikolojik savaş gereçlerinin geliştirilmesine, uzay zamanda boyut kapıları açılmasına kadar varıyordu. Size çok uçuk gelebilir ama rivayetlerin çokluğu, kaybolan pek çok kişi, sürüyle ifade ve daha bir dolu gariplik tam 45 yıldır bu araştırma merkezinin üzerinde dolanmaktadır. Hatta Duffer Biraderler, Stranger Things'i tasarlarken ilk önce adının Montauk olmasını düşünmüşler zira ana ilham kaynakları burasıymış.

MKULTRA PROJESİ

Amerikan tarihinin en korkunç deneylerinden birisidir MKULTRA. CIA destekli Dr. D. E. Cameron'un gözetiminde 1957 ve 1964 arasında yapılan deneylerde insan denekler kullanılmış ve zihnin kontrolü, istihbarat, kimlik yok etme ve insanları ölümcül ajanlar olarak kullanma (Manchurian Candidate) gibi amaçlar belirlenmişti. Özellikle çocuklar üstünde yapılan deneyler büyük zihinsel ve psikolojik hasarlara neden olmuş, insanların hayatları kararmıştı. Deneylerde yalnızca Kanada vatandaşlarının kullanılmasıysa başlı başına bir skandaldır.

SOVYET DENEYLERİ

Tabii bu deneyleri tarihte yalnızca ABD yapmadı. 20'lerden bu yana insanlar ve hayvanlar üzerinde deneyler yapan Rusların en korkunç işleri arasında türlü zehirlerin hayvanlar üstünde denenmesi, yine hayvanlar üzerinde yapılan mutasyon denemeleri, paranormal güçleri olduğuna inanılan insanların beyin güçlerini arttırma çabaları ve ünlü "uyku deneyleri" sayılabilir. Dünyanın en büyük atom bombasını da Rusların ürettiğini, beyin yıkama, radyasyonun etkileri ve kitle imha silahları üzerine deneyler yaptıklarını da hatırlatmadan geçmeyeyim.



ÖMER AKDAĞ

FRUITS BASKET

İyileştirici etki

Oyun medyası camiasında kısaca "vurduğu yeri inleten erkek gibi erkek Ömer" olarak tanınsam da shoujo animeleri çok severim. Shoujo dediğim, kelimenin Japonca anlamına paralel olarak birincil hedef kitlesi genç kızlar olan animeler ama tabii nasıl diğer türler (shounen, josei, seinen vs.) sadece birincil hedef kitlelerine değil her yaştan ve her cinsiyetten insana hitap ediyorsa koca adamın shoujo sevmesinde de bir sakınca yok. Ters ters bakmayın yani.

Fruits Basket, 1998-2006 arasında yayınlanmış bir manga. 2001 yapımı, doğal olarak hikâyenin tamamını kapsamayan da bir animeye sahip ki zamanında hayal meyal hatırlıyorum, bayağı popüler olmuştu. Bu elimizdeki seri tabii onu devam ettirmiyor, hikâyeyi en baştan alıyor, endişelenmeyin.

Shoujo'larda trendler o zamandan bu zamana değişti. Yeni shoujo'larda bazı elementler eskilerinden daha iyi, bazıları daha kötü. Fruits Basket'in böyle eskiden gelen bir yapım olması da onu bugünkü benzerlerinden ayırıyor. Yani shoujo denemiş ama beğenmemişseniz yine de Fruits Basket'e bir şans verin bence, daha önce denediğiniz şeyden farklı gelecektir muhtemelen, belki bu yaklaşımı daha çok seversiniz.

Başkarakterimiz Tooru isimli, iyilik ve saftiriklik timsali bir kızcağız. Odur budur derken ikisi okuldan arkadaşı olan Souma ailesinin yanında kalmaya başlıyor yalnız Souma ailesi normal değil. Üyelerinden bazıları Zodyak takvimindeki kedi, fare, köpek, tavşan, kaplan, yılan gibi hayvanların ruhuna ve bunlardan mütevellit şekil değiştirme yeteneğine ve başka özel yeteneklere sahip. Dünyadan saklıyorlar tabii bu özelliklerini.

Tooru'nun sıkı kurallarla yönetilen bu ailenin içine girmesi, enteresan bir aşk üçgenine dâhil olması, Souma ailesinin fertlerinin etkileyici geri plan hikâyeleri derken güzel bağlıyor seyircisini başına Fruits Basket. Tooru'nun bir salaklığına gülerken bir bakmışsınız Souma ailesindeki küçük bir çocuğun annesinin, çocuğun "insan dışı" bir şey olduğunu kabullenmemesini, onu reddetmesini, hafızasını sildirtmesini dinlerken gözleriniz dolmuş.

Karakterler, karakterlerin kendilerini ve diğerlerini anlamlandırmaya çalıştıkları monologları ve diyalogları üzerine kurulu, her renkten duyguyu barındıran, tatlının tatlısı bir seri kısacası Fruits Basket. Kendi halinde, yabancıların "iyileştirici" dediği tarzda bir şeyler izlemek isteyen herkese tavsiyedir.



YENİ ANİMELER

- Yeni duyuruların bazıları çok iyi duruyor: Deca-Dence, Great Pretender, Arte, Gibiate, Mr. Love: Queen's Choice, Alice in Borderland, Oda Shinamon Nobunaga, Cencoroll 3, Isekai Quartet (2. sezon), We Never Learn (2. sezon), Hero Mask (2. sezon), Golden Kamuy (3. sezon), yeni Yu-Gi-Oh, yeni Cardfight Vanguard.

- Gurren Lagann'ın kadrosundan gelecek, bir uyarlama olmayan yeni bir anime duyuruldu: Brand New Animal. Tarih 2020.

- My Hero Academia'nın gelecek olan 2. filmi Heroes: Rising, büyük ihtimalle son film olacakmış.

- Shinkai Makoto'nun yeni filmi Wathering With You gösterime girdi ve ilk günlerinde usta yönetmenin bir önceki rekortmen işi Your Name.'den daha fazla hasılat yapmayı başardı.

- Attack on Titan'ın final sezonu 2020 sonbaharında.

- Manga efsanesi Akira'nın yine efsane olan 1988 yapımı bir filmi var malum ama bu film aslında manganın tamamını kapsamaz. Şimdi Sunrise'tan manganın tamamını kapsayan bir anime geliyor.

KISA KISA

- Akira'nın 2021 Mayıs'ında gösterime girmesi planlanan Hollywood yapımı live-action filmi yönetmen Waititi'nin Thor 4'le uğraşması gerekeceğinden şu an süresiz şekilde ertelendi.

- One Piece'in çok büyük bütçelerle yapılacak bir Hollywood live-action dizisi yolda malum. Senaryo yazarı belli oldu: Matt Owens. Agents of Shield, Luke Cage gibi bazı dizilerin bazı bölümlerinde çalışmış daha önce. Böyle büyük bir proje için biraz küçük bir isim gibi geldi ama kendisi çok büyük bir One Piece hayranıymış, o biraz umutlandırıcı.

- 3 tane büyük manga için yan manga haberim var: One Piece için One Piece Academia adında, My Hero Academia için Team Up Mission adında, Black Lagoon için de Sawyer the Cleaner adında üç manga başladı.

- CR JoJo Fixer adında bir Firefox eklentisi çıktı, Crunchyroll'dan JoJo izlerken altyazılarda telif nedeniyle değiştirilmiş isimleri düzeltiyor (Moody Jazz'i Moody Blues, Lil' Bomber'ı Aerosmith, Purple Smoke'u Purple Haze falan yapıyor yani).


CLANNAD



KYOANI TRAJEDİSİ

Hayat bazen iyi insanlar için fazla acımasız

18 Temmuz'da sabah 10:30 civarında Kyoto Animation'ın (KyoAni) ana binasına yapılan kundaklama sonucu çıkan yangında 34 kişi öldü, bir o kadar kişi de yaralandı. Ölen 34 kişinin 21'i kadın, 13'ü erkek.

Bu animasyon tarihinde yaşanan en büyük trajedi. Hatta Japonya'da 2001'de başında çıkan bir yangında 44 kişi ölmüştü ama onun kundaklama olup olmadığı belirlenememişti. Yani onu saymazsanız 2. Dünya Savaşı'ndan beri Japonya'da yaşanan en büyük toplu katliamdan bahsediyoruz.

Dostlar... O kadar sinirliyim ve üzüntülüyüm ki bu duygularımı kelimelere dökmeme imkân yok. Bu trajedi hangi stüdyonun başına gelse sinirlenir ve üzülürdüm ama bunu asla yaşamayacak tek bir stüdyo seçecek olsam o da KyoAni olurdu. Bu insanlar dünyanın en saf, en temiz, en pozitiflik dolu animelerini yapan insanlar. Her projeye tutkuyla yaklaşırlar, ellerinden gelenin en iyisini yapmaya çalışırlardı. Hatta bildiğiniz gibi anime sektöründe animatörlerin maaşları ve çalışma şartları çok tartışılır ya, çalışanlarına maddiyat, yaratıcılık gibi konularda müthiş bir özgürlük ve rahatlık sunmasıyla tanınırdı KyoAni. İyi kalpli, tutkulu, yetenekli insanlarla dolu bir yerdi.

Clannad'ın, Haruhi'nin, Full Metal Panic'in, A Silent Voice'in, Violet Evergarden'ın, K-On'un her birinin bana kattığı o kadar çok şey vardır ki... Daha bunun Lucky Star'ı, Nichijou'su, Free'si, Hyouka'sı, Chuunibyou'su, Air'i, Kanon'u, Sound Euphonium'u, Amagi Brilliant Park'ı ve daha nicesi var. Bu saydığım animelerin herhangi birini izlediyseniz duygularımı az çok paylaştığınızı tahmin ediyorum, o veya bu şekilde insanın içinde yer etmeyi başaran animeler her biri. Ne bileyim, Clannad'ı yapmış insanlarla dünya üzerinde herhangi birinin ne alıp veremediği olabilir ki, aklım almıyor.

"Neden?" sorusu aklınıza gelebilir. Böyle bir şey yapmak için geçerli hiçbir neden olamaz zaten ama saldırganın motivasyonunu bilmiyoruz şu an. İddiaya göre yangın sırasında "kitabımı çaldınız, geberin, geberin" diye bağırıyormuş. KyoAni öyle bir şey yapacak bir yer değil, olsa bile cezası böyle kesilmez, hele olayla alakasız insanlara zarar verilmez, kısacası en en en ufak bir elle tutulurluğu yok saldırının, anlamsızlığını düşündükçe duvarları yumruklayasım geliyor. Saldırgan yaralılar arasındaymış, umarım iyileşir de çarptırılabilecek en ağır cezaya çarptırılır.

Japon gelenekleri nedeniyle cenaze işlemleri gerçekleştirilmeden ölenlerin listesi açıklanmıyor ama aralarında stüdyonun çok önemli isimlerinden bazılarının da olduğu söyleniyor. Can kayıpları dışında büyük maddi kayıp yaşandı ve ayrıca stüdyonun üzerinde çalıştığı birçok materyal de yandı elbette. Violet Evergarden'ın önümüzdeki ay gösterime girecek yan bir hikâye anlatan bir filmi vardı, o tamamlanmıştı ama Free filmi, ana Violet Evergarden filmi ve 20th Century Electricity Catalog serisinin bütün materyallerinin kaybedildiği tahmin ediliyor.

Şu an olay çok taze olduğu için KyoAni'nin geleceği belirsiz. Umarım kalanlar olayı bir şekilde atlatarak eski heyecanlarını zamanla geri kazanırlar ve yanlarına en az kendileri kadar süper insanlar bularak yollarına devam ederler.

Kaybettiklerimiz için ne desem boş şu noktada. Tek söyleyebileceğim: Her şey için en içten teşekkürler.


THE MELANCHOLY OF SUZUMIYA HARUHI


K-ON


VIOLET EVERGARDEN

YAZ SEZONU ANİMELERİ

ÖMER AKDAĞ

Animeseverler olarak yeni sezona büyük moral bozukluğuyla girmiş olsak da yeni serilerin, özellikle de Dr. Stone ve Vinland Saga'nın çok iyi çıkması sevindirdi.





FIRE FORCE

"İtfaiye animesi" ama ekibimizdekilerin uğraştığı şey normal yangınlar değil, Inferno denen gizemli varlıklara dönüşen insanların çıkardığı yangınlar. Animeye özel uyduruk sonunu saymazsanız çok sevdiğim bir shounen olan Soul Eater'ın yaratıcısının serisi ki görsel tarzının süper stilizeliğinden anlamıştır zaten onu izleyenler. "Ateş var, yangın var, sıkıcı" gözüyle bakarsanız çok yanılırsınız, hem çok gaz hem de arada dokunaklı da olan, iyi bir seri Fire Force. Başkarakterimizin gerildiği an sırıtma huyunun özellikle hastasıyım.

LORD EL-MELLOI II CASE FILES



İsmen olmasa da madden ve manen bir Fate serisi. Fate/Zero'yu izlemiş miydiniz? O zaman Waver Velvet'ı hatırlarsınız ("Evet izlemiştik" diye yanıt verdiğinizi varsaydığım gözünüzden kaçmamıştır, aksini düşünemiyorum çünkü, Fate/Zero izlenmez mi?). Fate/Zero'daki olaylar sonrasında Velvet, çeşitli sebeplerle eski öğretmeni El-Melloi'nin adını almaya ve Londra'daki Büyücüler Cemiyeti'nde öğretmen olmaya karar vermiş. Burada onun sağda solda gerçekleşen suçları araştırmasını izliyoruz. Bir dedektiflik hikâyesi gibi yani. Hikâyede çok bir cacık yok da Waver Velvet çok sevdiğim bir karakter olduğu için zevkle takip ediyorum.

MAIDENS OF THE SAVAGE SEASON



Bunu da sezonun en saçma komedisi ilan ediyorum. Lisenin edebiyat kulübündeki beş kız son zamanlarda erotik edebiyata sarmıştır. Bir gün "Ölmeden önce ne yapmak istersiniz?" muhabbeti dönerken kızın biri "seks" diyor ve hepsinde ipler o andan itibaren kopuyor, hiçbir şey bir daha asla aynı olmuyor. Garip garip sahnelerle ve garip garip imalarla dolu, bol bağırış çağırışlı bir seri.

HOW MANY KILOGRAMS ARE THE DUMBBELLS YOU LIFT?

Son zamanlarda kilo almış kızımız çok da istekli olmayan bir şekilde fitness salonuna uğrar, oradaki yakışıklı hocanın gazıyla, yanındaki kas fetişi okul arkadaşıyla birlikte çalışmalara başlar. Bolca saçma geyik, biraz fanservis (her iki cinsiyet için de), birazcık da spor yapmak için motivasyon isteyenler için basit, tatlı bir seri.





DANMACHI - SEZON 2

Uzun adı "Zindandan kız kaldırmak yanlış mıdır?" olan, bol fanservisli olsa da hikâyesi de beklenmedik derecede iyi ilerleyen DanMachi'nin ilk sezonu 2015'te yayınlanmıştı ve o yılın en popüler animelerinden olmayı başarmıştı. Uzun süredir beklenen ikinci sezona kavuştuk.

DR. STONE

Sezonun hit serisi. Tür olarak post apokaliptik / hayatta kalma / bilim / shounen gibi bir şey. Bir gün durduk yere bütün insanlar taş oluyor ve aradan binlerce yıl geçiyor. Kaba kuvvetçi ve bilimci iki genç uyanıyorlar ve insanlığın bittiği, doğanın bütün tehlikeleriyle her yeri kapladığı bu dünyada hayatta kalmaya çalışıyorlar ki gerçek bilimsel teorileri kullanarak yapıyorlar bunu. Bu konseptten beklemeyeceğiniz bir gaz ve rekabet de oluşuyor kısa süre içinde ayrıca, shounen ruhu da var için içinde yani. Kesin tavsiyedir.

VINLAND SAGA

Mangası çok popüler olan Vinland Saga'nın, AoT'nin stüdyosu tarafından yapılan bu animesini bayağı bekliyordum ki gayet de iyi çıktı. İçinde olduğu bir savaşı terk edip uzaklardaki küçük bir köye yerleşen eski, efsanevi bir savaşçının yeniden savaşın içine çekilmesini anlatıyor ama başkarakterlik yakın zamanda onun oğluna geçecek belli ki. Hiç sulandırılmamış, son derece sert bir Viking öyküsü.

ASTRA LOST IN SPACE

Neden az ilgi topladığına anlam veremediğim gayet güzel bir bilimkurgu. İnsanlık uzaya yayılmış durumda. Birkaç lise öğrencisi bilmemne gezegenine kamp yapmaya götürülüyor ama onları bırakan gemi kalktıktan sonra bu öğrenciler garip bir küreyle karşılaşıyorlar, bu küre de hepsini alıp yörüngeye ışınlıyor (Allah'tan üzerlerinde uzay kıyafeti var). Güç bela yakınlardaki terk edilmiş uzay gemisine gitmeleri, iticileri bozulan karakteri kurtarmaları, nerede olduklarını anlamaya çalışmaları, eve dönüş rotası çizmeleri vs. derken güzel bir uzay yolculuğu olacak gibi.



A CERTAIN SCIENTIFIC ACCELERATOR

A Certain Magical Index'in bir yan animesi. Index'i izlemediğim için onunla ne ilgisi olduğunu bilmiyorum ama kendi başına da izleniyor Accelerator. Ben Index de dâhil hiçbir "A Certain" serisine ısınamadığım gibi Accelerator'a da ısınamadım şahsen ama seriyle ilgisi olanlar bir göz atsın yine, puanları fena değil aslında.



EREN ERYÜREKLİ

YÖNETMEN: Tim Burton **OYUNCULAR:** Colin Farrell, Dany DeVito, Michael Keaton, Eva Green
IMDb NOTU: 6,4

DUMBO

Filin uçtuğuna inanırım da bu filme inanmam

Diyelim ki siz Tim Burton'sınız ve bir gün ofisinizde veya evinizde oturuyorsunuz, telefon çalıyor. Arayan Disney'den. Diyor ki "Tim nasılsın? Elimizde bir senaryo var, aslında bir remake ama tam da değil. Eski bir filli film var bizim *Dumbo*. Hah! İşte onu yeniden çekicez, sirkli mirkli olduğu için de ilk sen aklımıza geldin. Bu aralar boşsan bekleriz hemen. Hadi si ya!"

Tam bu diyalogla tembelce özetleyebileceğim bir film olmuş 2019 model *Dumbo*. Adamların çektiği film de gayet tembelce olduğundan (tüm film yeşil ekran önünde ufak tefek set parçalarıyla çekilmiş) benim de böyle bir özet geçmemi mazur görünüz. Yavru fil var, kulakları büyük ve uçabiliyor, anasını istiyor. Bu kadar. Ama işte bu kadarı bile 1941 yapımı orijinal filmi klasik yapmaya yetmişti, üstelik o film bir milyon dolar bile olmayan bütçesiyle başarmıştı bunu. Şimdi bakıyorsunuz babalarda 170 milyon bütçe var, tüm imkanlar var ama o filin haline üzülmemiz veya başka herhangi bir karakteri umursamamız için bir sebep veremiyorlar seyirciye.

Bunun en büyük sebeplerinden biri orijinalinden fena halde sapan ve çamurlaşan senaryo. Eskisi 1 saat 5 dakikacık süren yapıma ilaveten bir 45 dakika daha eklenmiş ve düpedüz saçmalanmış. Benim orijinalini geliştiren yeniden yapımlarla hiçbir sorunum yok lakin bu eklemelerin anlamlı olmasını beklerim. *Dumbo*'ya bakıyoruz konuşan hayvanlar iptal edilmiş onun yerine gece görsem korkacağım donuk çocuklar eklenmiş. Yavru filin kokain çeker gibi tüyü burnuna çekip uçmasıysa bambaşka derecede bir saçmalık. Michael Keaton abartmaktan karikatürleşmiş, Colin Farrell maaşı için oynamış zaten. Yani sırf Eva Green ve Dany DeVito hatırına bitirdim filmi yahu. Olacak iş mi? E bilgisayar efektleri de çoğu sahnede elde kalmış, nerede bu bütçe arkadaş! Bir lafım da Tim Burton'a. Artık belli ki eski yaratıcı ateşini yitirmiş ve cepten yiyen kadrolu bir yönetmene dönüşmüş kendisi. Olabilir, herkesin ekmeğini kazanması lazım. Ama biraz baymadı mı? Yıllarca tarz diye kafamıza attığı groteslikleri bile artık kendi karikatürlerine dönüşmüşken sen tutup aynısını (daha tembelce üstelik) hâlâ önümüze sürmeye utanmıyor musun abicim? Bu ne aymazlıktır!

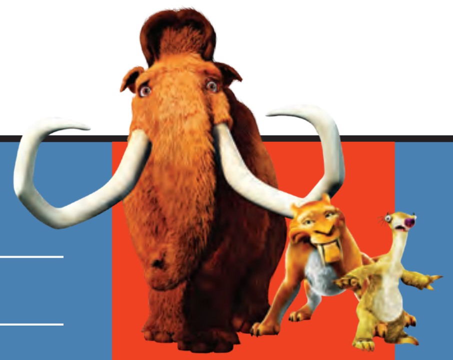
Filmin yegâne artısı adını andığım oyuncular ve Dumbo'nun fevkalade az şirinlikleri ve birkaç uçma sahnesi, bir de kostümler. Disney'in artık alıştığımız politik doğruculuk söylemleri burada da bir şekilde yerini bulmuş ve suları iyice bulandırmış diyeyim. Hani ne gerek var diyecek oluyor insan tüm bunlara? Yok aslında. Sadece Disney'e para lazım ondan sebep yapılıyor bu filmler. Ve inanın her hallerinden de belli oluyor bu pişkinlikleri. Kısacası yeni Dumbo uçmayı öğrenmiş ama filliği bilememiş.

EDİTÖRÜN NOTU: Yetenek ve zaman israfı.

★★☆☆☆





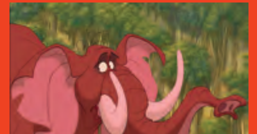


ANİMASYON FİLLERİ

(ICE AGE SERİSİ)
MANNY: Ice Age'in evhamlı mamutu Manny serinin merkezindeki karakterlerden birisiydi ve ağır kürküyle dev dişlerinin ardında pamık gibi bir kalbe sahipti. Özellikle 2. filmde karakteri derinleşen bu iri arkadaşımız sonraki filmlerde komedi unsurundan öteye geçemedi. (Ulu mamuta fil demeye utanmadın yani? -Ö)



(HORTON HEARS A WHO)
HORTON: Dr. Seuss'ın kısacık ama etkileyici romanlarından uyarlanan animasyonda zor da olsa etik tercihleri yapmaya kasan ve bundan sebep bolca da dalga geçilen bir karakterdir Horton. Akılda kalıcı ve biraz da hüzünlü bir karakter olur kendisi.



(TARZAN) TANTOR: Tarzan'ın sadık kankası olan Tantor çocukluktan beri onunla büyüdüğü için Tarzan'dan yardımı asla esirgemez. Ezilecek bir şey varsa ezer, ortamda sarmaşık yoksa transit 500T hizmeti verir falan. Kalender fildir.

YÖNETMEN: Claire Denis **OYUNCULAR:** Robert Pattinson, Juliette Binoche **IMDb NOTU:** 5,9

HIGH LIFE

High Life'a başlarken The Martian veya Gravity tarzında, uzayda hayatta kalma temalı bir bilimkurgu izlemeyi bekliyordum ancak bunun yerine bir miktar bilimkurgu ve psikolojik gerilim sosu eklenmiş, sürreal bir deneysel sanat filmiyle karşılaştım. Anlamsız mı geldi? Maalesef filmin kendisi de öyle.

Açılışta özellikle müzik sayesinde bir 2001: A Space Odyssey havası hissetmedim desem yalan olur. Ayrıca henüz konuşmayı yeni yeni öğrenen bir kız çocuğunun ve bir yandan onu büyütüp bir yandan da boşlukta ilerleyen uzay gemisiyle ilgilenen babanın hikâyesi meraklanmamı sağlamıştı.

Aslında filmin yapmaya çalıştığı şeyler gerçekten güzel; bir intihar görevine gönderilmiş eski mahkumlardan oluşan bir grubun hikâyesini, grup içindeki çatışmalara ve psikolojilerinin yavaş yavaş bozulduğuna tanık olarak izliyoruz. Üstelik bunun için kullanılan yöntemler; sembolik sahneler, zaman atlamaları da güzel düşünülmüş. Ama düşünülenle ortaya çıkan birbirini tutmamış maalesef. Dakikalar ilerledikçe mantıksızlıklar artmaya, soru işaretleri çoğalmaya, absürt görüntüler ortaya çıkmaya başlıyor ve film oluşturduğu düğümlerin hiçbirini çözmeden aşırı havada kalmış bir sonla kapanışı yapıyor.



Filmin tek takdir edilesi yanı Robert Pattinson ve Juliette Binoche'nin adım adım artan streslerini başarılı bir şekilde izleyiciye hissettirebilen oyunculukları olmuş. Ancak bu iki yetenekli isim de filmi kurtarmaya yetmemiş maalesef. ■ MUTLU

EDİTÖRÜN NOTU: Farklı şeyler yapmaya çalışsa da ortaya çıkan şey maalesef hayal kırıklığı. ★★☆☆☆

YÖNETMENLER: Kevin Kölsch, Dennis Widmyer
OYUNCULAR: Jason Clarke, Amy Seimetz, John Lithgow
IMDb NOTU: 5,9

PET SEMATARY

Hayvan Mezarlığı, Stephen King'in en tanınmış ve en iyi romanlarından biri. Hatta bildiğiniz gibi kendisinin güzel bir uyarlaması da vardı 1999 tarihli. Ama eski filmleri tekrar elden geçirme akımı dolayısıyla aynı hikâye, 2019 tarihli yepisyeni bir filmle karşımıza çıktı.

Pet Sematary güzel bir film, özellikle de kitabı bilmeyen veya ilk filmi izlemeyenler için yeterince tüyler ürpertici bir hikâye anlatıyor. İlk filme oranla kitaba da daha sadık, ancak nedense çok ciddi bir değişiklik de içeriyor. Spoiler değil, zaten fragmanlarda ve reklamlarda bolca gördük küçük çocuğun değil de ablasının öldüğünü. İşin içine biraz daha 'ne yaptığını bilen ölü çocuk' detayı eklemek istemişler ancak ürkütücülük dozu bu yüzden bence biraz azalmış. Filmde ilk filmi izleyenlere hitap eden sahneler bulunmasını fanservis olarak değerlendireceğim; örneğin küçük çocuğun yola fırlayışı, aşil tendonu kesme sahnesinin yatağın altından fırlayan çocukla olacağını düşündürmesi tamamen eski izleyicilere oynamak olmuş.

Louis'in kendini kurtulamadığı bir sarmalın içinde bulmasının pek iyi işlendiğini de düşünmüyorum bu filmde; sanki her şey çok hızlı gelişti ve 'bir an önce izleyiciyi hatırladığı sahnelerle korkutalım' düşüncesi ağır bastı gibi hissettim. Ama en azından Wendigo'ya değinilmesi hoştu. ■ ESER



EDİTÖRÜN NOTU: İlk filmi izlemediyseniz sevecek, izlediyseniz ne gerek vardı diyeceksiniz. ★★★☆☆

YÖNETMEN: David F. Sandberg **OYUNCULAR:** Zachary Levi, Mark Strong, Asher Angel, Jack Dylan Grazer
IMDb NOTU: 7,2



SHAZAM

Shazam'ı izledikten sonra filmi neresinden nasıl eleştirsem diye pek bir düşündüm, şu ufacık yazıya birkaç farklı giriş yazıp sildikten sonra kuracağım en dürüst cümlenin, en güzel giriş olacağını fark ettim; Shazam'ı eleştirmenin problemi, filmi diğer süper kahraman filmlerinden farklı bir şekilde eleştiremiyor olmak. Shazam'ın suçu, kendi gibi sürüyle köken filminin arkasından gelmesi. Shazam'ın şanssızlığı DC'nin kendisini geç toparlaması.

Bir köken filmi düşünün, kaymak gibi akıyor, hafif, senaryosunda alıştığımız ve artık kabullendiğimiz ucuzlukların dışında bir pürüz yok. Oyuncuları becerikli, ana karakterleri sempatik, baş kötüsü jenerik. Ancak yine aynı şartları karşılayan 10 tane, 20 tane filmin ardından geliyor ve şu raddede formüle yeni bir şey katmadığı için kötü konuma düşüyor. Shazam tam olarak bu. Filmin, gerçekten bu filme ve bu karaktere özel hissettiren tek bir yanı yok. Atıyorum Black Panther salçalı makarnaysa, Ant-Man fesleğen soslu makarnaysa, Doctor Strange peynirliyse falan Shazam dümdüz bir tabak spagetti. İzlediğinize pişman etmiyor ancak izlemezseniz de bir şey kaybetmezsiniz. ■ ONUR

EDİTÖRÜN NOTU: Keşke her şey bir isim söylemekle olsa. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Robert Rogriguez
OYUNCULAR: Rosa Salazar, Christoph Waltz, Keean Johnson
IMDb NOTU: 7,5



ALITA: BATTLE ANGEL

Büyük insan James Cameron'un on yıllardır yapmak isteyip de bir türlü yapamadığı rüya projesi Alita. Cameron yalnızca yapımcı olarak görev alıp yönetmenliği Sin City insanımız Robert Rodriguez'e emanet etmiş, Rodriguez de projeye hakkıyla hayat vermiş.

Cyberpunk bir dünyadayız, yukarıda seçkin azınlığın yaşadığı ulaşılamaz bir bölge, aşağıda da varoşlar var. Alita yukarının çöplerinin arasında bulunan bir cyborg, hafıza gidik ve bir yandan dünyayı bir yandan da geçmişini öğrenmeye çalışıyor. Alita bir manga uyarlaması ve manganın çok detaylı bir dünyası var, zaten seri 1990'dan beri devam ediyor. Bu tek filmde o detayların sadece bir kısmına şahit oluyoruz ama hem dünyanın hem karakterlerin altyapısı yeterince iyi doldurulmuş diye düşünüyorum.

Ama o değil de filmi izlerken kaç kere "Teknoloji be abi!" dediğimizin haddi hesabı yok. Akıl sır alır gibi değil. Mekanik zımbırtıları geçtim, tümüyle CGI olan Alita'nın kendisinin görselliğinin, dokusunun, vücut hareketlerinin hayran bırakmadığı tek salise bile yok, çok acayip.

Çok güzel olsa da "Cameron'ın hayali" derecesinde devrimsel bir film değil Alita ama temiz, düzgün, yer yer etkileyici, aksiyonu çok sağlam, taş gibi bir film. Tek üzücü yanı hikâyenin yarım kalmış olması ki devam filmlerinin gelmesini de beklemiyorum, o kadar büyük hasılat elde edemedi. **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Popcorn film olacaksa böylesi olsun. ★★★★☆

YÖNETMEN: Neil Marshall **OYUNCULAR:** David Harbour, Milla Jovovich, Ian McShane, Sasha Lane **IMDb NOTU:** 5,3

HELLBOY

Yıllardır devam filmi gelecek diye bekletip reboot olarak gelip hayranlarının suratına tokat gibi inmişti Hellboy. Film Hellboy'un doğuşunu filmin girişinden ziyade flashback'lerle ele alarak canavar ve insan ırkı arasında kalışını işlemeye çalışıyor. Lakin sorun şu ki filmde ciddi bir ton problemi var, komik mi yoksa ciddi mi olmak istiyor bir türlü karar veremiyor. Vıcık vıcık bir espriden 10 saniye sonra ortalık kurban bayramına dönünce siz de izlerken salak oluyorsunuz. Halbuki Thor: Ragnarok gibi tamamen komedi olmaya karar verip sadece buradan yürüyebilirdi.

The Scorpion King hayranlarına da bir müjdem var bu arada, 17 yıl sonra CGI konusunda ilk kez kendilerine denk bir rakip geldi. Başta ağızdan çıkan hayaletler olmak üzere animasyonlar o kadar kötü ki zamanında PS2 oyunlarında kullanılsa bile kızardım konsolun bütün gücünü kullanmamışlar diye. CGI'ları dökülen bir fantastik film de ne kadar inandırıcı olabilir zaten kararını size bırakıyorum. Gerçek Kesit'ten fırlama yan karakterler ve buna rağmen sıkıcılığı da cabası.

İşin komik tarafı, filme gelen haklı eleştirilerin ardından Milla Jovovich "bu filmin değerini yıllar sonra fark edecekler ve kült bir film olacak" demiş. Troll 2'nin de bir kült film olduğunu hatırlatmak istiyorum kendisine. Ha filmin hiç mi iyi yanı yok derseniz, Hellboy karakterinin kendisi ve David Harbour'un performansı gayet hoş, birkaç güzel espri de yok değil. Ama sadece bunlarla Hellboy'a güzel demek "haline şükret" felsefesinin bile ötesine geçmek olur. **EMRE S.**





EDİTÖRÜN NOTU: Guillermo del Toro'nun Hellboy'u Amazon ürünüyse bu da Aliexpress ürünü olur. ★★☆☆☆



YARATICILAR: Baran bo Odar, Jantje Friese OYUNCULAR: Louis Hoffman, Maja Schöne, Julika Jenkins, Dietrich Hollinderbaumer IMDb NOTU: 8,7 KANAL: Netflix

DARK

Zaman yolculuğu mevzusu çok kolayca raydan çıkabilecek, mantık hatalarına ve boşluklara fazlasıyla müsait bir konu ve eğer deşersek Dark'ta da bunlara rastlamamız elbette mümkün. Ama deşmek ister miyiz onu bilmiyorum işte. Zira ilk sezondan gelen tüm karmaşık olay örgüsü biraz daha karmaşıklaşarak devam etse de yazarların derdi yalnızca kafa bulandırmak değil. Aksine Jonas'ın artık epik boyutlara ulaşan geçmişle geleceğin karıştığı macerasını ve Winden kasabası sakinlerinin hayatını çok daha derin anlamlar yaratmak, ilişkiler sarmalı dediğimiz o koca ağın tezatlarını ve olamamışlıklarını yüzümüze vurmak için kullanıyorlar.

Sonuçsa yine muazzam, özellikle Noah karakterinin bu sezon evrildiği yol, Adam'la tanışma ve daha birçok kafa yaran gelişme dizinin o kendine has dinginliğinde yine sindire sindire anlatılmış. Bir de bu nasıl bir oyuncu seçimidir hacıdayılar? Hani bu kadar mı cuk oturur, bu kadar mı başarılı olur akıl fikir ermiyor cidden. Hiçbir dakikası boşa harcanmayan dizinin en güçlü yanı oyuncuları ve senaryosuydu ama 2. sezonda işler cidden ayrı bir boyuta taşınmış bu alanlarda, ne kadar övsem az gelir. Yanışmamışlar vakit kaybetmeden dalsınlar. EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Hem dizi evrenini genişleten hem de karakterleri derinleştiren, insanı apıştırıp bırakan bir sezon. En iyi Netflix dizisi olabilir. ★★★★★

YÖNETMEN: Grant Sputore
OYUNCULAR: Clara Rugaard, Hilary Swank, Luke Hawker, Rose Byrne
IMDb NOTU: 6,8 KANAL: Netflix

I AM MOTHER

Netflix bilimkurgu filmlerinin bir vasatlık çizgisi var ve o çizgiyi zorlayan bir örneğe rastladığımız anda iştahla tüketiyoruz. I Am Mother da o filmlerden. Kendisi bir cumartesi sabahı Netlix'ime düştü ve düştüğü gibi de yüzüme gözüme bulaştırarak hunharca yedim. Sonrasında ufak bir pişmanlık oldu tabii...

I Am Mother bir uzak gelecek hikâyesi ve tüm uzak gelecek senaryolarında olduğu gibi insanlığın kendini imha etmeyi başarıp işleri yapay zekâya devrettiği bir geri plana sahip. Yaşanması imkânsız hale gelmiş dış dünyadan izole bir ortamda, insanlığa bir şans daha vermek için görevlendirilen bir robot ve onun yetiştirdiği bir çocuğun ilişkisini izliyoruz filmde. Hem ahlaki değerleri hem hayatta kalma refleksleri hem de tıptan baleye dünyadaki tüm uzmanlık alanlarında belli bir temel eğitimi tamamlayarak büyüyen kızımız, günün birinde üssün kapısına bir yabancı insanın dayanmasıyla öğrendiği her şeyi sorgulayacağı yeni bir bölüme giriyor hayatında.

I Am Mother bugüne kez epey bir tükettiğimiz yapay zekâ - insan ilişkisine dair tartışmaya çok yeni sorular eklemiyor belki ama şaşırtıcı senaryosuyla, sık sık ters köşeye yatıran olaylarıyla gayet sürükleyici bir film olmayı başarıyor. Çifte Oscar'lı Hilary Swank de filmin diğer güçlü kozu.

Konuyu sürekli yön değiştiren kurgu sebebiyle çok deşmek istemiyorum burada; ama film sadece hayatı boyunca bir robottan başka kimseyle iletişim kurmamış bir genç kadının hikâyesi olmakla kalmıyor, olaylar ilerledikçe çok çeşitli başka dallar da uzanıyor bu hikâyenin gövdesinden. Bazılarını film bittiğinde bile tam olarak cevaplayamadığımız değişik değişik sorular eşliğinde, iki saati aşkın bir bilimkurguyu tek solukta tamamlamanın keyfiyle kalkıyoruz ekran başından.

Beni film boyunca en rahatsız eden şeylerin tamamı robot anneyle ilgiliydi. Tasarımı, seslendirmesi, klişe cümleleri falan özellikle itici ve saçma olsun diye yapılmış sanki. Belki de "ananızın kıymetini bilin" gibi derin bir mesaj saklıdır içinde, ne bileyim :)

Çok derin izler bırakmayacaksa da her halükârda izlemeye değer bir film I Am Mother, Sundance'ta ana yarışmaya kalmayı başarmış olduğuna da söyleyeyim ki festivalci tayfa "aman saçma saçma şeyler izliyorsunuz" demesin. SERPİL

NETFLIX FİLMİ





EDİTÖRÜN NOTU: Filmi izledikten sonra Mother'ın metalik sesiyle "tamam evladım, sen otur, ben alırım ekmeği" demeyi deneyin. ★★★

C. SERPİL ULUTÜRK

THOM YORKE
ANIMA

"İçeride büyüyen çarpık dikenler"

YENİ ALBÜM

Radiohead'in anlattığı her şeye kulak kesilmiş olmama rağmen Thom Yorke'un solo albümlerine karşı biraz önyargılı yaklaştığımı fark ettim Anima'yı dinlerken. Anlaşılmaz, karışık ve ulaşılmaz derecede içe kapalı bir albümdü beklediğim. Çünkü sanırım Radiohead'i Thom Yorke'un dekoderi gibi düşünüyorum ben. Onun o cızırtılı, uyumsuz, karmaşık seslerini bizim gibi fanilerin anlayabileceği hale getiren bir istasyon gibi geliyor Radiohead. Ve arada Radiohead olmayınca frekans asla tam olarak tutmuyor, adamın dedikleri kulağıma kesik kesik geliyor.

Oysa ilk Thom Yorke solosu The Eraser, yukarıda tarif ettiğimden çok farklı bir albümdü. Anlaşılmaz ya da tatsız olmayı geçtim, tırnaklarınızın dibine kadar işleyen bir gerçekliği vardı. Ben niye böyle düşünüyorum o zaman? Çünkü The Eraser'ın yayınlandığı 2006'dan bu yana çok şey değişti, Thom'un yolculuğuna görünmez tüneller eklendi. Neyse uzatmayayım, Anima'yı bir kez de önyargısız dinlemek üzere play'e basıyorum...

Daha yayınlanmadan kendini anlatmaya başlayan bir albüm Anima. Tabii ki bunu tam da sahibinin tarzında, sadece kulak kabartanların duyacağı bir şekilde yaptı ama albümün ismi de, Londra caddelerindeki tuhaf ilanları da, Netflix'teki kısa müzikali de bunun bir bilinçaltı yolculuğu olduğunu dünya aleme duyurdu. Şarkıları dinlemeye başladığınızda, çoktan içine çekilmiş olduğunuz bir labirentin ortasında uyanıvermiş gibi oluyorsunuz bu yüzden. Her şarkı bir çıkış arayışını anlatıyor, her melodide bir duvara toslama hissi var sanki. Birbirinin içine geçmiş mırıltılar, tekrarlayan ve ansızın kesilen ritimler, tek notadan söylenen ama akışını hiç kaybetmeyen, sürükleyen şarkılar... Bir yolculuk hikâyesi Anima, ama bir sürü anı biriktirdiklerinizden değil; daha ziyade her gün tekrarladığınız için artık farkına bile varamadığınız, aslında sizi hiçbir yere götürmeyen, hayatınızın labirentinde gezdiren metroların, 500T'lerin, evin önünden bindiğiniz "işe geç kalıyorum" taksilerinin, içine kendinizi hapsettiğiniz arabalarınızla yapılan yolculukların hikâyesi.

Dawn Chorus. İleride, 2019'da müzikte ne olmuştu diye dönüp bakmak gerektiğinde bu şarkıyı bir daha dinlemeyenler bir şeyleri ıskalamış olacak. Albümü ilk dinlediğimde önyargılarımı fark ettim demiştim ya yukarıda, işte tam bu şarkının ilk notalarına denk düşüyor fark edişim. Zihnime nüfuz eden şeyi doğru sözcüklerle tanımlayamam belki ama sabaha karşı uykunuzdan uyandıran martılar gibi biraz ki adı üstünde; Dawn Chorus bu sabahçı kuşların çığlığına verilen isim. Olduğunuz yerle, olduğunuz kişiyle yeniden tanıştığınız, bir daha denemeniz için gündelik hayatınıza, labirentinize çağıran bir ses Dawn Chorus. Asla içinden çıkamayacağınızı sandığınız günlük rutinin kalk borusu, "bu defa yapabilirsin" diyen, "dün yanlıştı ama sorun değil, bugün yine aynısını yapacaksın" diyen nihilist bir kalk borusu.



Dawn Chorus'un etrafına sekiz şarkı daha ekliyor Anima. İçlerinde Traffic gibi, The Axe gibi, Twist gibi, Not The News gibi başka huzursuz anlar da var. Özellikle Twist'in orta yerinde makas değiştirip başka bir raya geçmesi, yolun bir noktasında uyuyakalan yolcunun rüyasına dönmesi, sözlerin aniden bir rüyayı anlatır gibi "bisikletiyle kaçmaya çalışan bir çocuk, ormana bırakılmış, çalışır haldeki bir araba..." gibi sayıklamaya başlaması ve tüm bunların benim bu şarkıları dinlerken hayal ettiğim şeyler olması Anima'nın herkes için ayrı bir yolculuk olduğunun işareti. Elbette müzik dediğin zaten çok kişisel. Evet, biliyorum, ama yine de Anima'nın dinleyicisi doldursun diye boş bıraktığı sayfaların bolluğu ve o sayfaları çılgınca düşüncelerle doldurmanızı sağlaması onu çok özel bir albüm yapıyor.

Her gece gördüğünüz rüyaların ucuna ekleyebileceğiniz bir müzik arıyorduysanız, Thom Bey (ve yol arkadaşı Nigel Godrich) sizi hayal kırıklığına uğratmayacak.

METRODA BİR İLAN

Her şey önceki ay Londra metrosuna asılan "kayıp rüyalarınızı bulmanıza yardım ediyoruz" temalı bir Rüya Kamerası ilanıyla başladı. İlanda yer alan numarayı arayanlar bazı şarkılardan dizeler içeren bir sesli mesaja düşüyordu (bizzat deneme şansım olmadığı için ben de internette anlatanların yalancısıyım). Nihayetinde konunun bilinçaltı vurgusu son derece güçlü yeni Thom Yorke albümü Anima'yla ilgili olduğu çözüldü. Albümü hangi bağlamda dinlememiz gerektiği de ilk günden belli oldu böylece.

NETFLIX'TE BİR MÜZİKAL

Anima'nın yayınlandığı hafta Netflix'te beliren, uzun bir video klip gibi başlayıp çok sağlam (ve tabii çok çarpık) bir dans performansına dönen Anima kısa müzikali, Thom Yorke'un müziğine ilgi duymayanlar için bile etkileyici olabilir. Renklerden hareketlere, dansçıların bakışlarından giydikleri kostümlere kadar her şeyin albümü kusursuz şekilde tamamladığı kanısındayım. Müzik dünyasının gözbebeği ama aynı zamanda ismini Oscarlara kadar yazdırmış yönetmen Paul Thomas Anderson yapmış filmi. İzlerken niçin ağladığımıysa hâlâ bilmiyorum.

PSİKOLOJİDE BİR KAVRAM

Anima, İtalyancada ruh, canlılık anlamına geliyor. Jung'un analitik psikoloji kuramındaysa erkeğin içindeki kadın diye özetlenebilecek bir kavram (-mış, ben de yeni öğrendim). Aynı karşıtlık ve bütünlük ilkesi kadın için de geçerli, onun ruhunda bir yerlerde yaşayan erkeğe de Animus deniyor. Detaylar için google.com

EDİTÖRÜN NOTU: "İnsanlar üzgün şarkı dinlemeyi bıraktığında bir şeyler ters gidiyor demektir" diyor Thom Yorke. Demek ki hâlâ iyiyiz...

★★★★☆



THE MUSIC OF RED DEAD REDEMPTION 2

Dergide en iyi müzik ödülünü kendisine vermek konusunda lobi yapmış birisi olarak Red Dead Redemption 2 çıktığından beri albümünün dijital platformlara salınmayışına sızlanıyordum. Dile kolay arkadaşlar, 8.5 ay şu albüm çıksın diye bekledik, Rockstar öteledi de öteledi. Adamlar erteleme bağımlısı resmen, müzikleri bile çabuk çıkaramadılar! Neyse, fazla uzun süren bekleyişin ardından nihayet oyunun müziklerinin bir kısmına kavuştuk. The Music of Red Dead Redemption 2 ismiyle çıkan albüm, farklı sanatçılardan çoğunluğu vokal içeren 14 parça barındırıyor. Unshaken, That's The Way It Is, Cruel World gibi dillere pelesenk ettiğimiz, oyunun en vurucu anlarında parçalar var sadece burada, hatta Cruel World iki farklı versiyonuyla yer alıyor listede. Kalitelerine ekstra bir yorum yapmaya gerek görmüyorum, o kadarını buraya kadar kurduğum cümlelerden çıkarmışsınızdır zaten. İlk oyunda müzikleri Bill Elm'le beraber yapan, bu oyunda tek tabanca kalan Woody Jackson'ın bestelediği oyun içi jenerik müziklerse ikinci bir albüm olarak ilerleyen günlerde çıkacak. Outlaws From The West dinleyemeyince üzülmeyin yani, o da geliyor. **ONUR**



EDİTÖRÜN NOTU: Her şeyiyle harika olan bir oyunun, gece yürüyüşlerinde dinlenmelik harika müzikleri. ★★★★★



YENİ ALBÜMLE YETİNMEYEN TOOL, BİR MÜJDE DAHA VERDİ. ESKİ ALBÜMLERİN TAMAMI ARTIK DİJİTAL SERVİSLERDE.



HYDE
ANTI

Sizi bilmem ama L'Arc-en-Ciel'in müziğinin kurulduğu zamanlardan bu yana pek de değişmediğini, yetenekli vokalistleri Hyde'ın sesinin biraz harcandığını düşünmüşümdür hep. O da zaten önce Vamps ve eş zamanlı solo albümleriyle bunu kanıtlarcasına işler ortaya koymuştu. Anti'yse uzak ara en iyi solo albümü olmuş Japon müzisyenin. Bir kere sözlerin çoğu İngilizce ve güzel yorumlanmış, parçalar sert ama kafa yormuyor, sololar, riff'ler falan her şey yerli yerinde. Albümdeki 13 şarkının 10 tanesini sevdim ki bu çok iyi zaten. DMC V'in Japonya single'ı Mad Qualia olsun Sick olsun gayet güzel ve sıkı rock parçaları. Ama benim favorim X-Japan'ın Yoshiki'sinin nefis piyano pasajlarıyla süslediği Zipang oldu. Zaten Anti'yi yolda belde çalmaya başladığınızda direktman bir enerjiyle doluyor insan, tam bir yaz albümü olmuş. Her ortamda da bulabilirsiniz zaten, bence es geçmeyin. **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Adam gibi İngilizce şarkı okuyabilen Hyde'ın çok katmanlı sesi ve gerçekten gaz parçalarla dolu bu albümü döndürüp döndürüp dinlersiniz enerji lazım olduğunda. ★★★★☆

SABATON
THE GREAT WAR



Kendine has atmosfer yaratan grupların hastasıyım. Mesela Amon Amarth dinlerken boynuzdan bir bardakta bira içip elinde kılıçla savaş alanına dalası gelir ya insanın, Sabaton da öyle bir grup işte. Gaza gelip 2. Dünya Savaşı'na dönüyor, bir Spitfire'ın pilot koltuğundan aşağıya mermiler yağdırıyor, süngüleri kuşanıp marşlar eşliğinde cenk ediyorsunuz. Adamların her şarkısıyla bunu yapabilmeleri bana cidden inanılmaz geliyor.

The Great War'u dinlerken bir kez daha anladım ki Sabaton sürekli aynı türde şarkılar yapmasına, aynı türde riff'ler çalmasına, aynı türde hikâyeler anlatmasına rağmen dinleyiciye enerji vermekte ve onları eğlendirmekte müthiş başarılı. Her şarkıda ayrı gaza geldim desem yeridir.

Özellikle ön plana çıkaracağım Attack of the Dead Man, Fields of Verdun, Devil Dogs, The End of the War to End All Wars gibi şarkıları dinleyince albümün gücünü zaten rahatça hissedeceksiniz. Ama Sabaton sadece müzik demek değil, lütfen ama lütfen albümün History versiyonunu dinleyin ve mümkünse bir yandan da şarkı sözlerini açıp okuyun. History versiyonunda şarkıların girişinde o şarkının tarihsel hikâyesine dair bilgi veriyor Nightwish'in vokalisti Floor Jansen ve bu bilgi sözlerle birleştiğinde ortaya inanılmaz bir deneyim çıkıyor. Keşke 40 dakika değil de daha uzun sürseydi. **ESER**

EDİTÖRÜN NOTU: I. Dünya Savaşı'nın kahramanlık öykülerini Sabaton'dan dinlemek apayrı bir keyif. ★★★★☆



Süper kütleli karadeliklerin oluşumuyla ilgili yeni bir teori

Neymiş bu kara yıldızlar?

Evet dostlar, süper kütleli kara deliklerin oluşumuyla ilgili yepyeni bir teoriyle çıkagelmiş bu ay astronomlar. Michigan Üniversitesinden fizikçi Katherine Freese'e göre kara yıldız adı verilen şimdilik tamamen teorik olan objeler, süper kütleli karadeliklerin oluşumun sebebi olabilir.

Bu kara yıldızlar bildiğimiz yıldızlardan oldukça farklı. Mesela normal yıldızlar nükleer füzyon kaynaklı itim kuvvetiyle içeriye doğru kütle çekimi kuvvetini dengelemek zorundayken, kara yıldızlar barındırdıkları düşünülen kara madde sebebiyle nükleer füzyona ihtiyaç duymuyorlar. Kara yıldızlar, normal yıldızlarda gördüğümüz bu dengeleme unsuru yüzünden kompres edilmediklerinden çok daha büyük ve parlaklar. Kara denildiğine bakmayın yani. Freese'in söylediğine göre kara yıldızlar Güneş'in, kütle olarak 10 milyon, parlaklık olarak da 10 milyar katına çıkabilirlermiş.

Peki bu yıldızların bir gün tespit edilmeleri mümkün mü? Freese ve genel olarak tüm uzmanlar bir süredir projesi yılan hikâyesine dönen ve en son 2021'e ertelenen James Webb Uzay Teleskopu'nu işaret ediyor. Bakalım erken dönem kozmosu biraz daha yakından tanımak ve kara yıldızları görmek için ne kadar daha bekleyeceğiz. ■ **İHSAN A.**

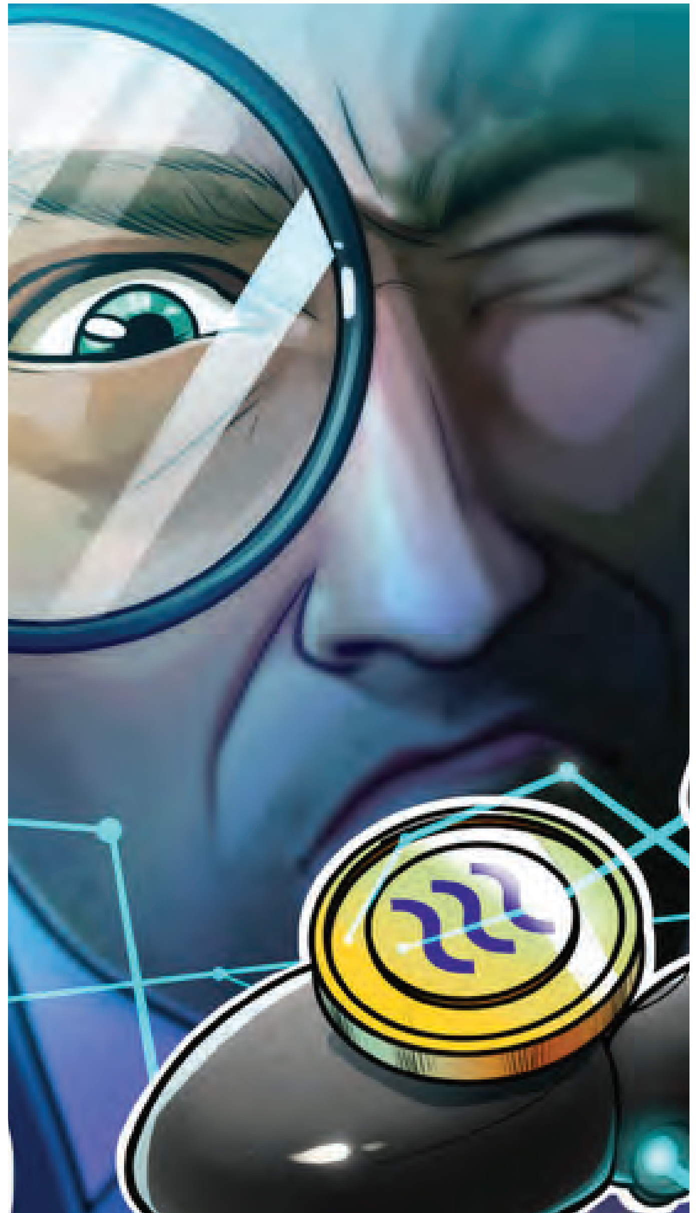
Libra sahtekarlıkları

Facebook'u içerden bitirmek

Geçen ay hatırlarsanız bu bölümde Facebook'un yeni kripto parası Libra'yla ilgili ne var ne yok tartışmıştık. Ama muhtemelen siz sevgili okurlar daha gelişmeleri doğru dürüst sindirememişken, sağda solda Libra üzerinden türlü dümenler çeviren bir ton hesap, sayfa ve grup türedi bile. Ama haberimize ilginçlik katan, tüm bu dümenin bizatihi Facebook üzerinden dönüyor olması.

Şimdi bildiğiniz gibi Facebook zaten kullanıcılarıyla arasındaki güven ilişkisini geçtiğimiz dönem epey bir zedelemişti. İnsan Libra gibi iddialı bir adımı atan ve yakın tarihinde ciddi itibar kaybetmiş bir şirketten bu tarz dümenlere de daha hazırlıklı olmasını istiyor haliyle. Cornell Üniversitesinden ekonomi profesörü Eswar Prasad da benim gibi düşünmüş olacak ki durumu epey ironik olarak nitelemiş. Sonuçta güven inşa etmeye çalışırken bu hallere düşüyorsunuz.

Şimdilik Washington Post mevzuyu haberleştirdikten sonra bulduğu tüm sayfaları Facebook'a ihbar etmiş, onlar da teker teker uçuruyor onları. Ama vurdumduymazlıkları şahaneymiş cidden. Üstelik Zuckerberg'in şirketi Temmuz ayının ortasında da ABD Senatosu Bankacılık Kongresine Libra'nın nasıl regüle edilmesi gerektiğiyle ilgili de ifade vermişti. Zamanlama bu yanıyla da kötü olmuş sanki. ■ **İHSAN A.**



Huawei'in bitmeyen baş ağrısı

Burnu çamurdan kurtulmuyor

Huawei birbirinden ilginç konularla sayfalarımızda yer almaya devam ediyor. Bu seferki haber Çinli telekomünikasyon devi Huawei'in Kuzey Kore hükümetiyle kablosuz iletişim ağı kurulum ve bakımında işbirliği üzerine. Kuzey Kore'nin birlikte çalıştığı Çin hükümetine ait Panda International Information Technology şirketiyle Huawei'in en az 8 yıldır çeşitli projelerde iş birliği yaptığı bilgisine ulaşıldı. Eski bir Huawei çalışanının açıklamalarına ve paylaştığı belgelere dayanan Washington Post haberine göre iki şirket arasındaki partnerliğin hangi konuları kapsadığı kesin olmasa da asıl sorun ürünlerinde Amerikan teknolojisi kullanılması. Böylelikle ABD'nin ihracat yasaları çiğnenmiş oluyor. Huawei'den yapılan açıklamaya göre AB, ABD ve BM yasalarına aykırı herhangi bir durum yok. ■ ARES

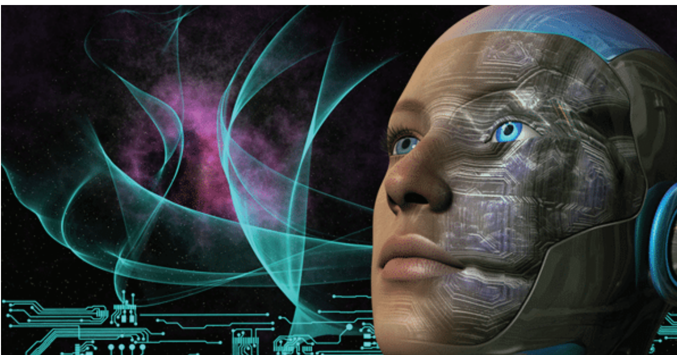


Elon Musk'ın yeni hedefi: Beyinlerimiz

Musk, şirketi NeuraLink'i anlattı

Elon Musk, NeuraLink isimli şirketinde geliştirdiği insan beyin dalgaları ile bilgisayar arasında iletişimi sağlayan cihaz hakkındaki çalışmalara yönelik yaptığı açıklamalarda önemli yol kat ettiklerini belirtti. Yapılan deneylerde maymunların beyin dalgalarıyla bilgisayarı kontrol ettikleri ve ABD Gıda ve İlaç Dairesi'nden insanlarla test için izin başvurusunda bulunulduğu belirtti.

Uzun vadede sadece bilgisayar kontrolü değil, sistemi ters yönde de çalıştırarak bilgisayar aracılığıyla beyin kontrolünü hedefleyen açıklamalarıyla biraz yüksekten uçan Musk, yapay zekânın gelecekte başımıza iş açacağını söylediği halde sanıyorum ki bu süreci hızlandırmak istiyor. Öte yandan, epilepsi ve parkinson gibi hastalıkların etkisini azaltmak için kullanılma olasılığı nedeniyle bu çalışmalar tıp için önemli gelişmeler olarak nitelendiriliyor. ■ ARES





GeForce atom karınca

Nvidia GeForce RTX 2080 Super test sonuçları heyecan yarattı

İşlemci ve ekran kartlarının öngörülen performans test puanlarının bir şekilde sızdırılması artık sıradanlaştı. Firmaların bilerek böyle bir durum yarattığı tezini düşünmeyen kalmamıştır. Ancak Nvidia'nın GeForce RTX 2080 Super sonuçları heyecan yaratan türden. 699$ etiketiyle kendi çapında mütevazı olması beklenen RTX 2080 Super, performans olarak 3000$ satış fiyatına sahip olan Titan V'e kafa tutuyor. Ayrıca benzer fiyattaki Radeon VII grafik kartından da performans olarak çok iyi olması, o fiyat seviyesinde rakibine karşı önemli bir hamle. Bu canavar performansın arkasında 3072 CUDA çekirdekli TU104-450 GPU ve 8 GB GDDR6 bellek bulunuyor. 1650 MHz temel ve 1815 MHz arttırılmış bellek hızı, 8 Giga Ray değerinde ışın izleme gücündeki kartın istediği tahmini güçse 250W. ■ ARES





SpaceX: Ben Ay'a gidicem, NASA: inş cnm yaa

Bir tuhaf NASA–SpaceX rekabeti

Rekabet iyidir derler, bilhassa ortaya konacak işin/ürünün kalitesini arttırması bakımından. Zamanında Soğuk Savaş döneminde Sovyetlerle uzay yarışına girişen ABD, bugünlerde kendi iç piyasasında özel-kamu ekseninde dönen farklı bir uzay yarışına tanıklık ediyor: Bir yanda NASA "ben 2024'e kadar Ay'a insanlı araç yollayacağım" gibi bir hedefle sıkışık bir deadline belirlemiş kendisine, diğer yanda da "biz 2022'ye kadar Ay'a robot yollayacağız oğlum" diyen SpaceX var. Peki tarafların bu yarıştan beklentisi ne?

Açıkçası NASA zaten bir süredir gelecekteki görevler için üstlenici listesini elinden geldiğince daraltmaya çalışıyordu. SpaceX de bu anlamda NASA'ya kendini kanıtlama güdüsüyle yaklaşıyor diyebiliriz. Hani "bakın biz 2 senede indik, siz de artık bizimle çalışın" gibisinden. Zaten Elon Musk'ın son açıklamaları da bu yöndeydi: "Ay'a direkt iniş yapmak, NASA'yı konuşarak ikna etmekten daha kolay". Öte yanda, NASA CFO'su Jeff DeWit'e göre SpaceX'in 2022'ye kadar Ay'a araç yollaması pek mümkün görünmüyor. Ama şunu da eklemeyi unutmuyor: "Umarım başarılı olurlar, zaten öyle olduğu takdirde biz de onlarla çalışmaktan memnuniyet duyarız". Bakalım neler olacak. ■ **İHSAN A.**

Samanyolu'nun çocukluk zamanları

Artık daha çok şey biliyoruz!

Bundan 13 milyar yıl önce evren, bugünkü haliyle bildiğimiz evrene kıyasla çok daha farklı bir yerdi. Yıldızlar hızla oluşup ilk cüce galaksileri, onlar da birleşerek bugünkü daha masif galaksileri (bizimki dâhil) oluşturmuştu. Gene de Samanyolu'nu oluşturan zincirleme olaylar tam nasıl gelişti bilmiyorduk. Ta ki bugüne kadar!

İspanya'nın Kanarya Adaları Astrofizik Enstitüsünden Carme Gallart öncülüğündeki ekip Samanyolu'nun iç halesindeki yıldızlarının yaşlarının tablosunu ortaya çıkmış. Buna göre Güneş'e yakın yıldızların pek çoğu 10 milyar yıllık yıldızlar. Tabii bir diğer önemli husus da Samanyolu'nun geçmişte önemli bir birleşme geçirmiş olmasıyla alakalıydı. Uzmanlar bunu biliyordu ama zamanını kestirmek güçtü. Ama işte bu araştırma kapsamında kullanılan simülasyonlar sayesinde Samanyolu'nun, kendisine eşlik eden galaksilerden biri olan Gaia-Encedalus'la birleştiğini ortaya çıkarmışlar. Ne diyelim, kozmik tarihimizin ilk evrelerinin üzerindeki sis bulutunu dağıtmak hoş bir şey tabii. ■ **İHSAN A.**



Microsoft'tan çeviri yapan hologram

Özgeçmişlerden yabancı dil kısmını kaldırabilecek miyiz?

Microsoft'un akıllı gözlüğü Hololens'le ilgili bugüne kadar pek çok sunum izledik ama geçen ayki ayrı bir etkileyici oldu. Azure Yapay Zekâ ve Hololens'in birleştirilmesiyle ortaya çıkan sunumda yönetici Julia White'ın fotogerçekçi hologramı, White tek kelime dahi Japonca bilmemesine rağmen şakır şakır Japonca sunum yapıyor. Etkileyici değil mi? Aslında evet, artık İngilizcenin Star Wars'taki Galaktik Standart gibi dünyada da standart iletişim dili olmaya başladığı günlerin içindeyiz. Yine de akademik bir sunumda kendi ana dilinizde sunum hazırlayıp sonra bunu 30 farklı dile çevirmek ve hologramınızın şovunu arkadan Julia White karizmasıyla izlemek, en azından fikren epey cezbedici, kabul etmeliyim. Tabii deepfake teknolojisinin bile insanların başlarına ne gibi çoraplar ördüğünü yakından gören biri olarak ufaktan tırsmıyor da değilim. Bu teknolojiyle kimlere neler söyletilir bir düşünsenize. Hologramımı kuzenim konuşturmuş tarzı cümlelere şimdiden hazırlıklı olun bence! ■ İHSAN A.





Savunma Bakanlığı, Bilim-kurgu Yazarlığı Bölümü

Fransa modern savaşlara farklı bir boyut kazandıracak

Fransa'da yetkili mercilerden yapılan açıklamaya göre 5 kişilik bilimkurgu ve gelecek bilimcilerinden oluşan, geleceğe dair olası senaryoları bildiren, önerilerde bulunan, dikkat edilmesi gerektiği düşünülen noktalarda uyarı sağlayan bir ekip kurulması planlanıyor. Filmlerde olaylar yaşandıktan sonra böyle şeylerin olmasına aşinayız ancak bunu bir adım öteye götürmek önemli. Teknoloji ve yaratıcılığın sınırlarının zorlandığı bu dönemde Fransa'nın, teröristlerin ve düşman hükümetlerin neler yapabileceğini kestirmek adına böyle bir karar alması bile bizzat bir bilimkurgu hikâyesi gibi. Kişisel görüşüm, oyun dünyasının yaratıcı insanlarından da faydalanabilirler. Savunma ve saldırı arasındaki ince çizgiyi düşünerek bu ekibin insanlık ve başkaları için zararlı konseptler oluşturmayacağını ümit etmeliyiz. Hideo Kojima'nın karşı takımda (düşmanda) olduğunu düşünsenize. Hayalle gerçeğin birleştiği noktanın savaşlar olmaması dileğiyle... ■ ARES

Genetik mutasyon kalp krizini ortaya çıkardı

Hani bu mutasyon iyi bir şeydi?

Yaklaşık 2-3 milyon yıl önce mutasyon nedeniyle kaybolan bir gen neden oluyormuş kalp krizine. Canlılardan sadece insanların kalp krizi riskinin bu denli yüksek olması da mutasyona uğramış bu genle alakalıymış. Bu bilgi sonrasında bir yaşıma daha girdim, kalp krizi riskim daha da arttı. Genetik yakınlığımız bulunan şempanzelerde, hatta kolesterol ve kötü yaşam düzenine sahip olanlarında bile kalp krizi olasılığı çok düşük. İnsanlardaysa yaş, obezite, şeker, sigara ve kırmızı et tüketimi gibi kritik konularda istenilen seviyede olan kişilerde bile %15 risk bulunması mutasyonun bu sefer insanların aleyhine olduğunu gösteriyor. Tabii aynı değişimin uzun mesafe koşma gibi çeşitli fiziksel aktivitelerde bize avantaj sağladığını düşünürseniz bu mutasyonun pozitif bir şey olduğuna ikna olabilirsiniz. ■ ARES





Yok oluş başlıyor mu?

Çanlar yakında insanoğlu için de çalmaya başlayacak

Dinozorlardan sonra en büyük yok oluşlar karada yaşayan böceklerde görülüyor. Amatör Entomologlar Derneği tarafından fark edilen, yıllar geçtikçe böcek türlerinin kütlelerinin azalması sorunu, bozulmaya başlayan dünyanın yapısının açık bir örneği olarak karşımıza çıkıyor. Testler sonrası böceklerin toplam biyokütlesinin dörtte bire düşmesi korkutucu. Bu değişimin ekolojik dengeyi bozduğu bir gerçek. Besin zincirinin bir yerden aksaması çok kısa bir sürede olmasa da uzun vadede doğayı, bununla birlikte de bizi etkileyecek. Böcek ilaçları, toprak için kullanılan kimyasallar, doğal alanların kentleşme veya tarım için dönüştürülmesi gibi birçok etken böcek türlerinin yok olma nedenlerinin başında geliyor. Uzmanları dinleyerek, yiyecek üretme alternatiflerini göz önünde bulundurmaya devam etmeliyiz. Aksi takdirde başka gezegenlere kaçmak için Elon Musk'ın iş bitiren versiyonlarına ihtiyacımız olacak. ■ ARES



ROG ZEPHYRUS S GX531GV

Yine geldi gönlümün Zefirisi

Republic of Gamers'ın ince, yüksek performanslı ve süper üretim kalitesiyle göz alan Zephyrus serisi yeni modelleriyle karşımızda. İlk çıktığında hem üretim kalitesi hem de alt kapağı üzerinde yükselen mekanik havalandırma tasarımıyla gözümü almıştı. İlk incelememizde uzun uzun methiyeler döktüğümü çok iyi hatırlıyorum. Ama sonradan düşük konfigürasyonlu başka bir modelini de yadırgamıştım. Şimdi Zephyrus yeni RTX serisi ekran kartları ve tasarım gelişimleriyle tekrar karşımızda.

Zephyrus S'i elinize aldığınızda ilk olarak ekranın farkı gözünüze çarpıyor. ROG bu yeni seriyle ekranlara resmen lig atlatmış. Yeni IPS paneller hem renk ve parlaklık olarak daha güzel gözüküyor, hem de 144Hz tazeleme hızı ve 3ms tepki süresine sahip. Üstelik ekranın çerçevesi de incecik ve çok şık gözüküyor. Beni asıl şaşırtan bu sefer bu ince çerçeveye kaliteli bir mini webcam ve çift mikrofonu da sığdırmışlar. Webcam konusunda ROG'un çok üzerine gidiyorduk, bu sefer on numara olmuş.

Elimizdeki model Intel i7-8750H işlemci, GeForce RTX 2060 6GB ekran kartı ve 16GB belleği olan, ortanın üzerinde bir model. Bu konfigürasyon sayesinde oyunlarda oldukça sağlam performans sağlıyor. FullHD çözünürlük ve en yüksek ayarlarda Shadow of Tomb Raider'da 80 fps, Farcry 5'te 93 fps, AC Odyssey'de 55 fps, Battlefield 5'te (RTX) 45 fps performans aldık. Anlayacağınız bu sene ve önümüzdeki sene çıkacak oyunları rahat rahat Ultra ayarlarda oynatır, 2021'de bile High ayarında devam edersiniz. Ama FPS oyunlarında RTX'den uzak durmakta fayda var, çok o performansı veremiyor. Sistem LoL ve Fortnite gibi online oyunlardaysa tahmin edersiniz ki uçuyor.

Zephyrus S'in aynı zamanda RTX 2070 ve 2080 modelleri de var ancak bunlar Max-Q tasarımlı. Yani ısınma ve güç tüketimini azaltmak için yavaşlatılmış modeller. Bizim testlerimiz RTX 2060 6GB ile RTX 2070 8GB Max-Q'nün performansının hemen hemen aynı (farklı testlerde %3 - %5 arası fark var) olduğunu gösteriyor. Yani RTX 2060'lı modeli seçerek aslında aynı performansı daha ucuza alıyorsunuz. Ama bizdeki modeli incelerken oyunlarda ısınıp çok fazla fan gürültüsü yaptığını gözlemledim. Bunun bir sebebi de yeni tasarımda cihazın alt kapağın üzerinde eskisine göre gözle görülür derecede az yükselmesi olabilir. Denemediğim için çok da iddiada bulunmak istemiyorum, ama aynı çekirdeği daha düşük saat hızında çalıştırdığı için teoride RTX 2070'in daha sessiz ve serin çalışması gerekiyor. Yani buradaki seçim fiyat ile konfor arasında.

Zephyrus S'in ilginç ve açıkçası benim en beğendiğim özelliği yan tarafındaki Type-C USB portu oldu. Diyeceksiniz canavar oyun bilgisayarında beğene beğene USB portu mu beğendin? Evet tek bir port olabilir bu ama yapabildiği dört süper şey var. Öncelikle bu Gen2 SuperSpeed+ bir port ve 10 Gbps veri transferi destekliyor. Yani en hızlı SSD'yi bile taksanız canavar gibi çalışır. İkincisi DisplayPort over Type-C bir port, yani ikinci monitörünüzü takabiliyorsunuz. Dahası Power Delivery özelliği var yani telefonunuzu hızlı şarj ediyor. Ayrıca PD sayesinde Zephyrus S'inizi ayrı satılan 65 Watt'lık çok daha küçük bir adaptörle kullanabiliyorsunuz. Verdiği güç oyun oynamaya yeterli değil ama okula, işe giderken ağır adaptör taşımak yerine aynı Ultrabook'larınki gibi küçük bir adaptörle işinizi görüyorsunuz. Bunların hepsini tek bir port yapıyor. Diyeceksiniz, ama bu Thunderbolt, ama değil, tam ismi **"USB 3.1 Gen 2 SuperSpeed+ with DisplayPort over Type-C with USB Power Delivery".** Evet bu USB işinin cılkı çıktı cidden.

Tasarım olarak Zephyrus S ilk modeli takip ediyor, yani klavye alt kısmın önünde touchpad'se onun sağ tarafında. Başta yadırgayıp kullanmakta zorlandığım bir tasarımdı bu ama bu incelemede gayet de alıştığımı ve rahat rahat kullandığımı fark ettim. Ayrıca tek bir tuşla touchpad ile numpad arasında geçiş yapmak da çok havalı. Halen klasik klavye ve touchpad yerleşimi olan modelleri var Zephyrus S'in ama onlarda webcam bulunmuyor. Bizim incelediğimiz modelin tek eksiğiyse Ethernet portu, ama buna karşılık çok uzun isimli olan dâhil toplam 5 USB portu olduğundan rahat rahat her şeyinizi takabiliyorsunuz. Ayrıca üzerindeki çift 2W'lık hoparlörün gayet iyi iş çıkardığını not edeyim.

Bizim incelediğimiz model 512GB'lık yüksek performanslı M2 SSD'yle geliyor ve fiyatı kurla birlikte 14.000 TL'ye kadar düştü. Ucuz değil ama özelliklerine göre bence gayet makul bir fiyat. Sonuçta bu fiyata ROG kalitesi ve Zephyrus tasarımı alıyorsunuz. Ve ROG bence bu sefer ROG tasarımını tam olması gereken yere oturtmuş. ■ **TUĞBEK**

APC BACK-UPS BX 1400VA

Elektrik kesintileri ve voltaj dalgalanmaları memleketin kurtulamadığımız bir gerçeği. Oyunun orta yerinde elektriğin bam diye gidip bizi sinir etmesi bir yana, her voltaj dalgasında ve her kesintide dünya para yatırdığımız cihazlarımız da zarar görüyorlar. Bu elektrik hatlarının özelleştirilmesinin de zerre faydası olmadı, memleketçe bir altyapı sorunumuzu da çözsek zaten şaşıracağım.

Bu yüzden kıymet verdiğimiz oyun cihazlarımız varsa bunları sağlam bir UPS'le korumak boynumuzun borcu. İşin kötüsü bizim oyun konsol ve PC'leri canavar gibi elektrik tükettiğinden herhangi bir ucuz UPS işimizi görmüyor. Bu yüzden ideal bir oyuncu UPS'i ne olabilir araştırmaya koyuldum ve sonunda APC'nin Back-UPS serisinden BX1400U'da karar kıldım.

1.400TL'lik fiyatıyla çok da ucuz değil BX1400U ama maalesef oyun sistemleri için daha ucuzlarına çok meyledemiyoruz. Bu cihaz 700 Watt güç destekliyor. Yani sağlam bir masaüstü bilgisayar, bir monitör ve modemi veya büyük bir TV ve PS4 Pro'yu idare edebiliyor. Bunun bir alt modeli olan BX950U'ysa ancak 480 Watt destekliyor ki ancak oyun bilgisayarınız giriş seviyesiyse idare edecektir.

Destekliyor derken elbette elektrik kesildi ama siz saatlerce oyuna devam edebileceksiniz diye bir şey yok. Onun için sanayi tipi jenaratör almanız lazım. BX1400U'yla konsol veya PC'nizde yaklaşık 10 dakika kadar oynamaya devam edebiliyorsunuz. Yani oyundaysanız belki o raundu da bitirip sisteminizi güvenle kapatacak kadar süreniz var. Sonrasında elektrik gelince de tamamen dolması yaklaşık 6 saat alıyor.

BX1400U'nun en sevdiğim özelliği kullanımının kolaylığı oldu. Fişe takın, arkasındaki sarı tıpasını yerleştirin, bitti. Bir daha da aletle ilgili bilmeniz, bakmanız gereken, hayatınızı komplike hale getiren hiçbir şey yok. Çok kaşınırsanız USB'den kontrol, telefon hattını koruma gibi işlere girişebilirsiniz ama bana sorarsanız elektrik kesildiğinde oyunumu bitirip sistemi güvenle kapatayım, bir de voltaj dalgalanmalarını hissetmeyeyim, başka da bir şeye ihtiyacım yok. Bu da tam öyle bir cihaz işte, oraya tak ve unut, o işini yapmasını bilir. ■ **TUĞBEK**





STEELSERIES ARCTIS 1

Bir kulaklık olsun, ama fiyatı uçuk olmasın, kaliteli de olsun, bir de her işe yarasın, her yerde her cihazla kullanalım, ama rahat da olsun, bir de şık olmalı elbette, ama lütfen kaliteli, bildiğimiz bir markaysa sadece... Oldu mu? Özetleyebildim mi? İstediğiniz bu değil mi? Dilbilgisi açısından yazı işleri müdürüne kalp krizi geçirtmek pahasına da olsa... Aradığınız kulaklığı bir cümlede özetleyebildim mi?

Eğer söylediğime katıldıysanız aradığınız SteelSeries Arctis 1 olabilir. 420TL'lik makul sayılabilecek fiyatı, şık sade tasarımı, kabul edilebilir seviyenin bir tık üzeri ses kalitesi ve gayet rahat kullanımıyla bence "ideal" dediğimiz çizgiyi iyi yakalayan bir ürün. Güzel yanı her cihazla ve ortamla kullanılabilir olması. Beraberinde gelen 2m'lik Y uzatmayla PC'nize takın, onu çıkarıp dizüstü bilgisayarınızda kullanın, mikrofonunu sökün telefonunuza takın... Aslında konsollarla da kullanılabilir ama kendi kablosu sadece 1.2m olduğu ve uzatması da sadece PC uyumlu olduğundan ek bir kablo uzatması gerekebilir.

Ses tonu azıcık bass ağırlıklı ama doğaldan çok uzak değil, derinliği ve dolgunluğu biraz zayıf. Kulağınıza taktığınızda size vaaay dedirtmiyor, ama bu fiyata göre hiç fena da değil. Dış sesleri iyi kapatıp, kendi sesini de dışarı çok taşırmıyor, buna rağmen kulaklarınızı sıkıştırıp yormuyor. Uzun saatler kullanılabilecek kadar hafif ve rahat.

Üretim kalitesi gayet iyi. Ses ve mikrofon açıp kapama ayarı sol kulaklığın üzerinde duruyor ve hayli rahat. Maalesef kablosu sökülüp takılabilir değil, bozulursa da ilk kablodan gidermiş gibi. Bence ürünün en büyük eksiği de bu. Diğer bir zayıf yanı da mikrofonu, SteelSeries "ClearCast" demiş mikrofona ama bence Skype ve Discord'da arkadaşlarınızla konuşmanın ötesine gitmemek lazım.

Kısacası kulaklığınızdan özel beklentileriniz yoksa; normal bir kullanıcıysanız Arctis 1 sizi çok mutlu edebilir. Bir yandan da ben üzerine bir 80 TL daha koyup Logitech G Pro'yu tercih edebilirim sanırım. Ama fiyat/performans derdindeyseniz muhtemelen en iyi tercihiniz de bu. SteelSeries Arctis 1 sadece hepsiburada.com üzerinde satılıyor ve üstelik bir sürü oyuna da kod falan hediye ediyor. ■ **TUĞBEK**

Evet geçen ayki yeni sistemlerden sonra bu ay biraz soluklanma vakti. Pozitif anlamdaki üçer beşer liralık fiyat güncellemeleri dışında bir değişiklik yok önceki aya göre. Evet, hazır döviz de ufaktan düşmüşken bence yeni sistem dizmek için tatlı bir zaman sanki. Her ay dediğim üzere, her türlü fikir/öneri ve soruya açık bir halde olduğu ve sizden mesajlar beklediğimi ekleyeyim, belki gaza gelirsiniz :) ■ İHSAN A.





SEÇENEK 1: EKONOMİK

	İŞLEMCİ/APU	ANA KART
	AMD RYZEN 5 2400G	B450M PRO4
	1.020 TL	587 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ C16 8GB	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S HDD	500W 80+ EU KUTUSUZ
321 TL	267 TL	241 TL
TOPLAM: 2.436 TL		

SEÇENEK 2: FİYAT / PERFORMANS

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
MSI RX 570 ARMOR 4G OC GDDR5	AMD RYZEN 3 2200G QUAD-CORE 3.5GHZ-3.7GHZ	GA-AB350M-D3V AMD B350
1.258 TL	723 TL	500 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C16 8GB (1X8GB)	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S	500W 80+ SILVER KUTUSUZ
354 TL	267 TL	335 TL
TOPLAM: 3.437 TL		

SEÇENEK 3: ÜST-ORTA

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
GEFORCE GTX 1660 TI 6GB GDDR6	AMD RYZEN 7 2700	PRIME B450-PLUS
2.300 TL	1.754 TL	732 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
16GB (2X8GB) DDR4 2400MHZ CL16 1.2V	1TB 7200RPM 64MB SATA 6.0GB	600W 80+ EU
602 TL	301 TL	321 TL
TOPLAM: 6.010 TL		

SEÇENEK 4: YÜKSEK

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
GEFORCE RTX 2080	AMD RYZEN THREADRIPPER 1920X	X399 SLI PLUS
6.689 TL	5.604 TL	2.288 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2666MHZ C16 32GB (2X16GB) DUAL 1.2V	SSD: 500GB 6.0GB/S (SATA3), 550-520MB/S 7MM HDD: 3TB 5400RPM 64MB SATA 6.0GB/S	600W 80+ EU
1.493 TL	521 / 649TL	321 TL
TOPLAM: 17.565 TL		

ADVERTORIAL

ALIENWARE M17

Hey Dünyalı… Donanımız Biz…



Uzun zamandır incelediğimiz en kaslı oyuncu bilgisayarlarından biri Alienware M17. Ama bu donanım kaslarından bahsetmeden önce çok kısa bir şey hatırlatmak istiyorum. Gerçi hepiniz hatırlamayabilir ama 80'lerin, 90'ların çocukları için bir hayaldi Alienware. Bugün oyuncu markası bildiklerimizin hiçbiri yoktu o zamanlar. Bir rahmetli 3dfx vardı ekran kartı üreten, bir de hayal gibi oyuncu bilgisayarları üreten Alienware. Daha Dell'in bünyesinde de değildi ve Türkiye'ye gelemezdi. Zenginler Amerika'dan getirirdi o metalik fıstık yeşili kasayı. İçimiz giderdi... PC Gamer'da editörlüğe başlayınca ne yapıp edip o kasanın Çin yapımı bir taklidini bulmuştum, içini de sağlam bileşenlerle doldurup, kendi çakma Alienware Area-51'imi yapmıştım. Eve gelen arkadaşlar aklını kaçırırdı. Yirmi senedir de bu havasından, karizmasından bir şey kaybetmedi Alienware.

Alienware M17, aslında bu karizmatik mirasın damar bir temsilcisi. Çünkü Alienware'in özünde güçlü oyun performansı ve o performansı yansıtan yırtıcı tasarımlar vardır. M17'ye dıştan bakınca bu yırtıcılığı görüyorsunuz, içinde de tam bir canavar yatıyor: Intel i7-8750H işlemci, GeForce RTX 2070 Max-Q GPU, 32GB çift kanal bellek ve 512GB yüksek performans M2 SSD. Sonucu söylememe gerek var mı, Full HD Ultra ayarlarda Shadow of Tomb Raider ve Battlefield V gibi sıkı oyunlarda bile 80 - 100 fps'leri bulan bir performans.

Donanımda doğru tercihler

Ama biz performansla hemen aklımızı kaybetmeyiz, sonuçta yüksek konfigürasyonu herkes bir araya getirir, önemli olan onu doğru kullanıp kullanmadıkları. Çünkü bu kadar güçlü bir donanım yüksek ısı ve gürültüyü de beraberinde getiriyor. Alienware bu iki sorunu aşmak için M17'de hayli güçlü bir soğutma sistemi kullanmış. M17'nin altında oldukça geniş bir hava girişi var ve yüksek performanslı iki fan havayı buradan alarak bakır ızgaralardan geçiriyor, yan ve arkada dört geniş noktadan dışarı atıyor. Elbette performans arttıkça fan sesi de artıyor ama oyun oynarken hoparlörün bastıramayacağı bir seviyeye çıkmıyor.

Sadece soğutma değil, Alienware M17'deki çoğu tasarım tercihi, "aman bir milim daha ince olsun" diye değil performans ve donanım açısından doğru çözüm olduğu için alınmış. Mesela sürücü yuvaları... İki tane M2 bir tane SATA var. Yani üç sürücü takabiliyorsunuz. Ya da çift kanal 32GB bellek kullanılmış olması. Çoğu üretici tek 16GB'lık belleği takıp geçiyor, ya da 2 tane 8GB koyuyor. Birinde bellek veriyolunda darboğaz yaşıyorsunuz, diğerini yükseltemiyorsunuz.

Alienware M17'nin 60WHr'lık oldukça güçlü bir pili var. 4-5 saat masaüstü uygulamaları, 1 saatin üzerinde de oyuna yetiyor. Ama dışarılarda çok geziyorsanız SATA yuvasından feragat edip (nasıl olsa çift M2 var) pili 90WHr'lık %50 daha yüksek kapasite olana çıkarabiliyorsunuz.

Ekranlarda yeni standart

Akıllı tercihlerin biri de M17'nin ekranında. Yeni nesil oyuncu bilgisayarlarında ikisinden birini tercih etmeniz gerekiyor: 4K çözünürlük veya 144Hz tazeleme. Alienware anlamlı bir şey yapmış ve 1440p çözünürlük ve 120Hz tazeleme oranında bir ekran kullanmış. Yani Full HD'den iki misli fazla piksel, 4K'dan iki kat fazla tazeleme hızı var. Böylece hem güzel hem de akıcı görüntü elde ediyorsunuz.

Üstelik tüm bu özellikler sadece 2.3cm kalınlığında ve 2.63kg ağırlığında bir kasaya sığmış. Hafif olması için kapakta özel bir magnezyum alaşımı kullanılmış. Kasanın her yeri gayet sağlam ve dayanıklı hissettiriyor. Üzerinde de üç adet USB 3.0, Thunderbolt, RJ45 ethernet, HDMI, Display ve kulaklık portları var. Ayrıca Alienware'in kendi özel portuyla harici ekran kartı da bağlanabiliyor. Ön tarafa bakan hoparlörler ve monitörün üzerindeki webcam de gayet yeterli. Klavye ve touchpad de kullanış olarak oldukça rahat. Standart İngilizce olarak gelen klavyede tuş yükseklikleri çok iyi. Yazı yazarken de oyun oynarken de çok rahat ediyorsunuz. Ayrıca dört bölgeli RGB aydınlatması var.

Uzun sözün kısası Alienware doğru tercihler ve doğru donanımı bir araya getirip anlamlı bir sistem ve yırtıcı bir performansı yakalamış, bunu çok şık kasası ve ergonomik özellikleriyle birleştirince ders niteliğinde bir sistem ortaya koymuş. Alienware M17'nin fiyatı farklı konfigürasyonlara göre değişiyor ve 16.000 TL'den başlıyor.



M17'YE BAKINCA YIRTICILIĞI GÖRÜYORSUNUZ. İÇİNDE DE BİR CANAVAR YATIYOR.



Piksel Günlükleri

20 Yıllık Bir Hayal: SNK'nın Osaka Binasını Ziyaretim

Geçmiş yazılarımda ne kadar büyük bir SNK hayranı olduğumdan defalarca bahsetmiştim, en büyük hayallerimden biri de bir gün mutlaka Osaka'daki merkezini ziyaret etmekti. Nihayet bu hayalimi de ikinci Japonya gezim esnasında gerçekleştirebildim arkadaşlar, hem de hayal ettiğimden çok daha iyi şekilde!

Daha önce İngilizce olarak ulaşma çabalarıma hiçbir cevap almamama rağmen bu sefer Google Maps'ten yazdığım "Sizi ziyaret edebilir miyim?" soruma ilk kez yanıt aldım. Zira ben gitmeden yalnızca bir ay önce yeni bir Topluluk Müdürü (Jonathan Campana) işe başlamış ve kendisi şirketteki İngilizce bilen tek kişi olarak soruma "seve seve" yanıtını verdi. Ben de sevinçten delirmiş şekilde 18 Haziran günü firmanın yolunu tuttum ve Japonya'da hiçbir oyun firmasına ziyaretçi kabul edilmemesine rağmen Jonathan'ın kıyağıyla binaya girmeyi başardım. Yıllardır hayallerimi süsleyen o binaya ilk kez girerken yaşadığım hisleri tasvir edemem, 20 yıldır bu anı bekliyordum çünkü.

Tabii şirkette müşterilerle görüşme için hazırlanan ve resimlerde gördüğünüz o lobi haricinde geliştirme ve yönetim katlarına dışarıdan kimse sokulmuyor. Lobi dediysem de içerisinde SNK oyunları olan arcade kabinleri, firmanın eski oyunlarının kopyaları, karakter figürleri, artbook'lar falan var ha. Nihayetinde Jonathan da bizimle görüşmek için lobiye geldi ve kendisiyle yaklaşık 20dk kadar muhabbet ettik, hayatımda gördüğüm en cana yakın, en konuşkan, en sempatik insanlardan biriydi. Onu da SNK'nın oyuncularla olan diyaloğu tıpkı 90'larda olduğu gibi sağlam olsun diye işe almışlar kısa süre önce, Twitter'da falan sorduğunuz her soruya mutlaka cevap veriyor.

Tabii kendisine hemen ufukta bir Mark of the Wolves 2 ya da başka bir klasik SNK serisi olup olmadığını sordum ama ne yazık ki hayır dedi. Şu an için tek dertlerinin yeni çıkan Samurai Shodown olduğunu ve bütün zamanlarını da oyunculardan gelen geri dönüşlere göre oyunu düzeltmeye ayırdıklarını belirtti. Hatta internete çıkan o "The King of Fighters XV geliyor" haberi de gayet yalanmış. Sadece bir toplantıda muhabbeti geçmiş ve "belki şimdiye kadar çıkan bütün karakterleri koyarız" gibisinden boş muhabbet dönmüş, o kadar. Ortada henüz resmi bir şey yok anlayacağınız.



Bu muhabbetin ardından benim gibi SNK hastası bir arkadaşımın yıllar önce çizdiği bir Iori Yagami fan-art'ına imza rica ettik kendisinden. Fakat o daha da iyisini yaptı ve "durun ben bir patrona haber vereyim, belki sizinle tanışmak ister" deyip gitti. Bahsettiği adam Yasuyuki Oda bu arada, Street Fighter IV'te çalışan ve KoF XIV'ü bizzat yapan adam! Biz Didem'le yok daha neler derken bir baktık ki adam çıkmış geldi bizimle tanışmak için. Tabii ben heyecandan adama sormak istediğim her şeyi hemen oracıkta unuttum ve sadece hayranlığımı dile getirebildim. Çok da kibar bir insandı sağ olsun. Beraber resim çekildik, fan-art'ları imzaladı, hatta odasına çıkıp bize promosyon SNK ürünlerinden hediye paketleri bile hazırladı bizzat. Size yemin ederim bunlar olup biterken gerçekliğine bile inanamıyordum.

Her şey için teşekkür edip binadan ayrılırken dünyanın en mutlu ve şanslı adamı gibi hissediyordum kendimi. Keza ben sadece SNK binasının önünde bile resim çekilmeye razıyken içeri girmiş, lobide takılmış, Jonathan ve Yasuyuki Oda'yla resimler çekilmiş, hatta üzerine hediyeler bile almıştım. 20 yıllık bir hayal nasıl bundan daha güzel şekilde gerçekleşebilirdi ki? ■ EMRE S.



İLK TİCARİ ARCADE OYUNU

Ücret karşılığı oyun mu olurmuş?

Atari 2600'ün hayatımıza girdiği 1977'den önce video oyunlarının başlı başına bir sektör olmaktan ziyade elektronik bir eğlence aracı olarak görüldüğünden bahsetmiştik. Oyunculuğun daha taş devrini yaşadığı yıllardı bunlar. Bu yüzden 1962'de yapılan ve gene dergide ele aldığımız Spacewar, zamanı için hayli devrimsel bir oyundu. Lakin bu oyunun herhangi bir ticari yönü yoktu ve sadece bilgisayara erişimi olan üniversite öğrencilerinin tecrübe edebildiği bir şeydi.

İşte 1966 yılında Stanford Üniversitesi öğrencileri de akşamları üniversitenin araştırma amaçlı kullanılan bilgisayarlarında Spacewar oynayarak eğleniyordu. Gene böyle bir akşam genç Bill Pitts ve beraber oyun oynadığı California Üniversitesi öğrencisi Hugh Tuck'ın aklına parlak bir fikir geldi. Bu kadar eğlendikleri bir oyunu neden başka öğrencilere sunarak para kazanmaya çalışmıyorlardı ki? O zaman için hayli sıra dışı olan bu fikir (keza o güne değin ücret karşılığı video oyunu oynamak gibi bir kavram yoktu) ikilinin aklına yattı ve ailelerinin maddi desteğiyle bu proje üzerinde çalışmaya başladılar.

Lakin şöyle bir durum vardı ki yakın gelecekte bir Atari efsanesi haline gelecek olan Nolan Bushnell de benzer bir proje üzerinde çalışıyordu. Üstelik ikilinin parayla çalışan bir oyun kabini yapma projesi 17.000 dolar maliyete yaklaşmışken Bushnell kendi projesini sadece 1.000 dolara tamamlamıştı. Nihayetinde Bushnell'den davet alan ikili oyunu denemek için misafiri oldular. Fakat test ettikleri oyun onları hayal kırıklığına uğratmıştı, çünkü Bushnell maliyeti azaltmak için Spacewar'un pek çok niteliğini kırpmıştı ve dolayısıyla oyunun bütünün eğlencesi de kaçmıştı.

Bu yüzden ikili yüksek maliyete rağmen oyunun kalitesinden kısmadan projelerini sürdürdü ve 1971 yılında Galaxy Game adını verdikleri oyun kabinini kampüse koydular. Dönemin savaş karşıtı söylemleri yüzünden oyunun adını Spacewar'dan Galaxy Game'e çevirmişlerdi bu arada. İki kişinin karşılıklı oynayabildiği vektör grafikli oyunda oyuncular uzayda kapışabiliyordu, tabii makineye 10 sent atmaları karşılığında. Bu da Galaxy Game'i tarihteki ilk ticari arcade oyunu haline getirmişti.

Galaxy Game sürpriz şekilde öğrenciler arasında çok tutuldu. Oyunu oynamak için uzun kuyruklar oluşuyor, hatta bazen 1 saate yakın beklemek gerekiyordu. Tabii bu durum Bill ve Hugh'u daha da cesaretlendirdi ve oyunun tek bilgisayardan beslenen çok kabinli bir sürümünü daha yapıp bu sefer bir kafeye koydular. Ne ilginçtir ki oyuncuların çok tuttuğu oyuna müşteriler pek ilgi göstermedi. Gene de kabin artık oynanamaz hale geldiği 1979 yılına kadar bozuklukları toplamaya devam etti ve en azından ucu ucuna da olsa projenin maliyetini karşılamayı başardı.

Çok merak ediyorum, tarihte jetonu yutulan ilk kişi kimdi peki? Bu da önemli bir ilk bence.

■ EMRE S.

BIOSHOCK

"İNSAN SEÇER, KÖLE İTAAT EDER"

- ONUR KAYA

2007 senesinde oyuncu kimliğine kavuşmuş bulunan şanslı arkadaşlarımız, o senenin oyunlar için ne kadar bereketli olduğunu hatırlayacaklardır. *Call of Duty 4: Modern Warfare, Crysis, Uncharted: Drake's Fortune, Assassin's Creed, Portal, Mass Effect, S.T.A.L.K.E.R., The Witcher, God of War II*... Çıkan iyi oyunların haddi hesabı yoktu, şimdi bakınca rüya gibi geliyor açıkçası. Düşünün *Uncharted* efsanesi yeni başlamış, insanlar maksimum görsellikle *Crysis* oynamak için gereken bilgisayarları N.A.S.A.'dan çalmanın planlarını yapıyor, CD Projekt Red diye adı sanı duyulmamış bir firma kenarda *The Witcher* diye bir şey çıkarmış onunla takılıyor, Cory Barlog daha *God of War* serisini yeni devralmış. Bu kadar bomba oyunun arasında kenarda köşede kalmamayı başarmış, ekolü çok eski, markası çok yeni bir oyun var öte yandan: *BioShock*. Oyun bir çıkıyor, dünya basınından aldığı notları okurken monitörü gardırobun üzerine koymak geliyor içimizden. Eleştirmenler bir coşmuş ama öyle böyle değil.

Biz de o aralar oyunlara beraber daldığımız arkadaşımla düşünüyoruz oynasak mı diye, öte yandan oyunun da korkunç gibi bir hali var. Sanki yemeyecek, boşuna uğraşmasak mı? Beraberken kendimizi kasamıyoruz, sonra beni şeytan dürtüyor, tek başıma dalıyorum oyuna. Aslında yaptığımın çok isabetli olduğunun farkında değilim, *BioShock* aktif olarak başkalarıyla paylaşılacak bir deneyim değil. İlk saniyelerdeki uçak kazası atlatılıyor, deniz fenerine giriliyor ve o ikonik kelimeler öbeği çıkıyor karşıma: "Tanrılar veya krallar yok. Sadece insan var." Akabinde batisfere hapsoluş ve bir nutuk:

Benim adım Andrew Ryan ve size bir soru sormak için buradayım: Bir insan, alnının teri üzerinde hak iddia edemez mi? "Hayır!" der Washington'daki adam, "o terin sahibi gari-

bandır." "Hayır!" der Vatikan'daki, "o terin sahibi Tanrı'dır." "Hayır!" der Moskova'daki, "o terin sahibi herkestir." Ben bu yanıtları reddettim; aksine farklı bir şeyi seçtim. İmkânsızı seçtim, Rapture'ı seçtim. Sanatçının sansürlenmekten korkmayacağı, bilim insanının ahlakla sınırlanmayacağı, muhteşemliğin sıradanlık önünde boyun eğmeyeceği, ehemmiyetsizin yüce olana ayak bağı olmayacağı bir şehir Rapture. Alnınızdan akan o terle, Rapture sizin de şehriniz olabilir.

Nutkun bitiş anlarında batisferin penceresinin aydınlanması ve neon ışıklarla süslü, çatıları birbirinden muazzam deniz canlılarına beşiklik eden devasa bir sualtı şehrinin, tüyleri diken diken eden bir müzik eşliğinde ilk defa gözler önüne serilişi. Rapture'la ilk tanışma. Nihayet batisferin son durağına ulaşması, vahşi bir cinayete tanık olma, İngiliz anahtarı arbedeleri ve sessizlik. Bu da Splicer'lar ile ilk tanışma.

Hakikaten de korku odaklı bir oyun gibi başlamıştı *BioShock* ancak bünyemde yarattığı etki, tıpkı bir başka tasarım harikası *Dead Space* gibi açlıktı. Korku yenilebilirdi. Bu kadar güçlü, insanı içine almayı bu kadar iyi başaran bir atmosfer için yenilmesi farzdı da zaten. Çok geçmeden baştaki korkunun, oyunun ana odağı olmadığı ayan beyan ortaya çıktı; *BioShock* gerilimi tadında bırakmayı çok iyi biliyordu. Başrolünde güzelim sualtı şehri Rapture vardı ve şehrin sergilediği performans, dünyanın en korkutucu oyunu olmak uğruna bile gözlerden, kulaklardan mahrum bırakılması haklı çıkarılabilecek bir performans değildi. Her köşesi bir başka kırık hayal, bir başka acı trajedi, bir başka hin kurgu barındıran bir hikâyeler bütününde, ortama yabancı karakterimiz Jack'in bile kişiseli olmayı hızla başaracak bir şeyler gizliydi. Kişiseli, bireyi ön plana çıkaran bir şehirde olması gereken de tam olarak buydu zaten. Ölülerdeki genetik materyalleri toplayan Little Sister'lar, korkutucu görünümlerine rağmen en az onlar kadar masum Big Daddy'lerle şehrin karanlık sokaklarını arşınlarken burada o kadar da dışarlıklı olmadığımızı anlıyorduk Jack gibi biz de. Ryan, kendi deyişiyle "ahlakla sınırlanmayan" bilim insanın sınırlarını ortadan kaldırdığında ve ona istediği her şey elde etme imkânı sunduğunda, insanın elinde kalan tek seçim kendi kendini yok edip etmemek arasında yapılan oluyordu. Bu ortamda elbette biz de arzudan yoksun değildik. Rapture'da bencillikten yoksun olanlar sadece etrafındaki korkunç gerçeklikten soyutlanmış bir şekilde görevini yerine getiren küçük kızlarla babalarıydı. Onlar kendi gerçekliklerinde hayatı tozpembe görürken, biz Rapture'da evinde olanların arasındaydık. Böyle olmamak gibi bir seçeneğimiz de yoktu aslında, oyun da bunu bir noktada bize söylüyordu. Bu yüzden akıllara kazınan bir başyapıt oldu *BioShock*.





SANDER COHEN VE FORT FROLIC

BioShock'ın en etkileyici bölümlerinden biri, belki de direkt olarak en etkileyicisi, kendi vizyonunda boğulmuş psikopat sanatçı Sander Cohen'le karşılaştığımız Fort Frolic bölümüydü elbette. Oyundaki tüm bölümler şehrin, içinde yaşayanların ortak kimliğini benimsemiş parçalarıyken Fort Frolic, Cohen'in anıtlaşmış bir parçası gibiydi. Fort Frolic'te yaşayanlar, isteseler de istemeseler de Sander Cohen'in sanat eserlerinde birer figüran olmayı bekliyorlardı. Cohen'in sanatsal takıntıları sağ olsun, geçerken uğradığımız Frolic'te misafirliğe kalmak mecburi oluyordu ve onları figüran yapma işini bizzat üstleniyorduk. Cohen bizden eski öğrencilerini ortadan kaldırıp cesetlerinin fotoğraflarını çekmemizi ve bu fotoğrafları tiyatro sahnesinde ufak bir sergi haline getirmemizi istiyordu. Peşimizde spot ışığıyla bölümü talan edip, etraftaki heykel kılığına girmiş Splicer'larla cebelleşip tüm fotoğrafları topladığımızda da, önce Çaykovski'nin "Çiçeklerin Valsi" isimli parçası eşliğinde üzerimize saldıran, halihazırda hasar görmüş Splicer'ları ortadan kaldırıyor, ardından büyük sanatçıyla tanışıyorduk. Şehrin diğer psikopatlarının aksine, Cohen istediklerini yaptığımızda bize bizzat saldırmıyordu; derdi o değildi çünkü. Sanatının yaşayıp kabul görmesini amaçlıyordu sadece. Bu noktada kendisine saldırabiliyorduk, saldırmaz da oyunun ilerleyen bölümlerine rezidansına girersek, dans eden iki Splicer'la karşılaşıyorduk. Yine tek istediği danslarını bozmamamız oluyordu...

IMMERSIVE SIM

İlk BioShock FPS miydi, yoksa RYO mu? Oyunun türüne karar verebiliyor musunuz kafanızda? Tam teşekküllü çizgisel bir aksiyon oyunu olan Infinite bir kenara, BioShock oyunları aslında bizde adı pek anılmayan ve İngilizcede bolca kullanılan Immersive Simulation türünün örnekleri. Genelde ufak ama daha yoğun haritalarda serbest dolaştığımız, dünyasıyla bizi içine çekmeyi amaçlayan ve bizi problemlerimizi sahip olduğumuz çok sayıda seçenek arasından seçerek çözmeye iten bu oyun türünün adı, oyun sektörünün efsane isimlerinden Warren Spector tarafından koyulmuştu. Ken Levine'in BioShock'a ithafen yaptığı "yapmak istediğimizin %100'ünü, dar bir alanda yapmayı, %50 ya da 40'ını daha büyük bir alanda yapmaya tercih ettik" yorumu aslında pek çok I.S. oyununda uygulanan bir geleneğin modern izdüşümü. Spector'ın stüdyosu Looking Glass'ın elinden çıkma Ultima Underworld, Thief ve System Shock gibi oyunlarda şekillenen Immersive Sim ekolünün kendini yeniden göstermesi de, 2007 senesinde BioShock'ın çıkışıyla gerçekleşti. Takribi 10 sene içerisinde Deus Ex: Human Revolution, BioShock 2, yeni Thief, yeni Prey, Dishonored gibi oyunlarla geçirdiğimiz muhteşem bir dönem yaşandı. I.S. türü bu şimdilerde yine biraz uykuya yatmış gibi duruyor, bir an önce uyanması dileğiyle.

NEDEN EFSANE OLDU?

RAPTURE İKONİK OLMAYI SONUNA KADAR HAK EDİYORDU

Ken Levine'in BioShock için yarattığı dünya ve arkaplan hikâyesi, bir oyun için yaratılanların arasında en güzel, en derinlikli olanlardandı. Ken Levine'in yazar Ayn Rand ve Objektivizm akımından esinlenerek oluşturduğu, kişinin kendi başarı ve arzularının ardında gururla durabileceği bir ütop- yaydı Rapture. Kendi arzu ve başarılarını ön plana çıkarmak elbette yanında kişisel ile toplumsal yalıtılmışlığı da beraberinde getirecekti ve bu yüzden, gerçekten de Rapture'u okyanusun dibi dışında bir yere inşa etmek mümkün değildi. Bu çerçevede Rapture konsepti hem oyunun anlatısını güçlendiriyor, hem de Immersive Sim tasarım gelenekleriyle fazlasıyla örtüşerek yapımcılara bir taşla iki kuş vurma olanağı sağlıyordu.

KARAKTERLERİYLE TEATRALDİ

Şehir, kuruluş amacı gereği din ve ırk ayrımı gözetmeden her türden insanın sanatsal ve bilimsel hedeflerinin peşinde koşabileceği bir yer olmasından kelli, eksantrik karakter ve hikâyelerle doluydu. Pek tabii bunların oyuncuya sunuluşu da hem karakterlerin kendileriyle, hem de kendilerine uyacak şekilde yarattıkları çevreleriyle, faz- lasıyla teatraldi. Büyük Birader havasında sürekli siluetlerde görüntüsü karşımıza çıkan Andrew Ryan bu teatralliği had safhaya taşıyan figürlerin başında geliyordu ancak yalnız değildi. Simetri hastası Doktor Steinman, küçük kızları korumaya ant içen Brigid Tenenbaum, vizyonunu yaşatmaya takıntılı arıza sanatçı Sander Cohen, çoluk çocuğunun derdinde olan Atlas görsel- liklerinden seslendirmelerine, akıllara fazlasıyla kazınan performans- lar sergiliyorlardı.

MEKÂNLARIYLA DA TEATRALDİ

Oyunda çıkarıldığımız sahne olan Rapture, kuruluşunun ardında yatan yaşam felsefesinin yanında tasarımıyla da inandırıcı ve etkili bir şehirdi. Senaryonun bizden talep ettikleri doğrultusunda her bölümde şehrin farklı işleve sahip başka bir kesimine adım atıyorduk. Bu kesimlerin her biri farklı renk tonları ve ambiyanslarla birbirlerinden ayrışıyor ancak yine her biri neon renkli bir Art Deco şemsiyesi altında toplanıyordu. Art Deco'nun büyük ve sade şekilleri ön plana çıkarıyor olması sayesinde şu gün baktığınızda hâlâ göze güzel gelen bir görsellik hediye edilmişti BioShock'a. Zamanla eskimek bilmiyordu ve özene bezene tasarlandıklarından, mekânlarda kaybolmak da pek mümkün değildi.

OYUNCUYA SUNULAN İMKÂNLAR

Oyun, bize sunduğu her biri birden fazla cephane tipine sahip ateşli silahlar ve "Plasmid" güçleriyle, bir Immersive Sim olarak önümüze koyduğu engelleri aşmak adına çözüm yollarını da esirgemiyordu. Üzerinize doğru gergedan koşusu yapmayı pek seven Bouncer isimli Big Daddy'yi önüne elektrikli arbalet oklarından tuzak kurup akabinde yemleyerek saniyeler içinde indirebiliyordunuz mesela. Hareket halinde çekilen pozlara daha fazla araştırma puanı veren fotoğraf makinesinden maksimum verim almak için, düşmanlarınızı size vuracakken buz gücünüzle dondurup sonra kameraya alabilirdiniz. Aklını kullanana eğlence çoktu.

FİZİKLER BAŞARILIYDI

Bugün artık cepte sayıp çok da umursamadığımız ancak çıktığı dönem ortamlara bomba gibi düşmesini sağlamış bir özelliği vardı BioShock'ın: Çevreyle etkileşim o günlerde eşine benzerine az rastlanır bir seviyedeydi. Crysis'te bile karakterimizin değdiği otların eğilip bükülmesine, etrafın belli bir seviyede zarar görebilmesine salya akıtabiliyorduk en fazla ama BioShock farklı bir seviyedeydi. Su birikintilerine akım verip içinde duranları gani gani çarpabiliyor, yerlere dökülmüş yağları ateşe verip o ateşin etraftaki nesnelere ve düşmanlara sıçramasını izleyebiliyor, dondurduğumuz düşmanları İngiliz anahtarıyla bin parçaya ayırabiliyor, etraftaki tuzakları telekineziyle bozabiliyorduk.

JAPONYA'DA OYUNCULARIN ZİYARET ETMESİ GEREKEN YERLER

İster modern, ister retro olsun, Japonya tüm oyuncular için gerçek bir cennet şüphesiz. Zira ülkede video oyunları; dükkânları, firmaların merkezleri, kafeler, fuarlar, sayısız lisanslı yan ürünler derken hayatın her köşesine sızmış durumda. Bu yüzden Japonya'yı iki kez görme şansına erişmiş biri olarak bir oyuncunun Japonya'da görmesi gereken yerler nelerdir genel başlıklar altında bir derleyeyim dedim. Umarım sadece okumakla kalmaz, hepsini de bizzat yerinde deneyimleme fırsatı bulursunuz.

EMRE SÜMER

1 OYUN TEMALI KAFELER

Japonya'nın en güzel taraflarından bir diğeri ülkede video oyunlarının gündelik yaşamın her noktasına dokunuyor olması. Bunun en güzel örneklerinden biri de oyun temalı kafeler ki aralarında sadece retro temalı özel işletmeler olduğu gibi Square Enix Cafe ya da Kirby Cafe gibi oyun firmalarının kendi lisanslı kafeleri de var.

Bu mekânlarda bir şeyler içerken oturup Famicom oynayabilir, Kirby şekilli yemekler yiyebilir ya da tonla farklı ürün arasından alışveriş yapabilirsiniz. Ben şahsen Square Enix Cafe'den Yoshitaka Amano'ya ait efsane bir *Final Fantasy 1* artwork'ü almıştım. Lakin baştan uyarayım, diğer mekânlara oranla bir tık daha pahalı ve belirli aralıklarla bir şeyler sipariş etme zorunluluğu olan, hatta bazıları da direkt rezervasyonla çalışan yerler bunlar, ona göre.



2 PACHINKO VE SLOT MAKİNESİ SALONLARI

Hani Konami neden doğru düzgün bir *Silent Hill* oyunu yapmak yerine Pachinko makinesini yapıyor diye kızıyoruz ya, Japonya'daki herhangi bir Pachinko salonunu ziyaret ederseniz sebebini görürsünüz. Zira Pachinko ve slot makineleri ülkede gerçek anlamda bir bağımlılık.

Adım başı her yerde göreceğiniz, birkaç katlı fakat hınca hınç dolu, kulağınızı acıtacak seviyede gürültülü, duman altı ve milletin adeta zombi gibi aynı makinenin başında saatlerini harcadığı mekânlar bunlar. Makineler de ağırlıklı olarak oyun ya da anime temalı olduğu için oyun firmaları bu alanda ürünler çıkarmayı tercih ediyor, en garanti para getiren iş çünkü. Siz de *Silent Hill* sokaklarında gezerken yasal bir kumar


3



4

zevki yaşamak isterseniz bu mekânları ziyaret edebilirsiniz.

3 RETRO OYUN DÜKKÂNLARI

Retro oyunculuğun tadına tam olarak varabileceğiniz en iyi ülke Japonya şüphesiz. Zira ülkenin dört bir yanında yer alan sayısız retro oyun dükkanları sayesinde retro oyunculuk, moderni kadar aktif durumda. Benim de başta favorim Surugaya olmak üzere, Traders, Mandarake, Super Potato, Friends, Beep, Hard Off Hobby Off gibi pek çok mağazayı görme fırsatım oldu.

Ağzına kadar Retro oyun ve konsollarla dolu bu mağazaların rafları arasında dolanırken Gollum gibi hissediyor insan kendini. Zira ikinci gezimde bir günü komple Akihabara'daki retro oyun dükkânlarına ayırmama rağmen belirli bir saatten sonra ben de isyan ettim, cidden bak bak bitmiyor çünkü. Binlerce oyun, konsol, rehber kitap, oyun müzikleri CD'leri, figür arasında neyi alacağını şaşırıyor insan, keza oyunlar kondisyon ve nadirliğine göre fiyatlandırıldığı gibi dükkânlar arasında ciddi şekilde fiyat farkları olabiliyor.

Tabii bu dükkânlarda sadece satış yok, aynı şekilde elinizden çıkarmak istediğiniz oyunları da buralara getirip satabiliyorsunuz, böylece ülkedeki retro oyun piyasası aktif şekilde devri daim ediyor. Her retro oyuncunun ölmeden önce mutlaka görmesi gereken yerler bunlar, şahsen Japonya'da yaşasaydım haftada bir mutlaka giderdim.

4 OYUN FİRMALARI

Bildiğiniz gibi Japonya pek çok oyun firmasının da merkezini barındırıyor bünyesinde. Nintendo, Capcom, Bandai Namco, Square Enix ve daha niceleri. Keza favori firmam olan SNK'ya olan ziyaretimden de Pixel Günlükleri'nde bahsetmiştim.

5 POKEMON CENTER

Ülkemizde animesiyle ünlü olsa da bildiğiniz gibi aslında video oyunu serisi *Pokémon*. Hâlâ da devam ettiği ve milyonlarca oyuncusu olduğu için bu listeye koymam gerektiğini düşündüm zira müthiş popüler pek çok Pokémon Center var ülkede. Ben de Tokyo'dakini ziyaret etme şansına eriştim ki içerisi inanılmaz kalabalıktı. Akla hayale gelebilecek her türlü Pokémon ürününü alabileceğiniz bir yer burası, banyo paspaslarından tutun da Jigglypuff şekilli seyahat yastıklarına kadar hem de. Çok fazla video oyunu içeriği yok yalnız haberiniz olsun.





1

Siz de saatlerinizi gömdüğünüz oyunların yaratıldığı mutfakları ziyaret etmek isteyebilirsiniz, lakin şöyle bir handikabı var ki Japonya'daki oyun firmalarının neredeyse tamamı içeri ziyaretçi kabul etmiyor bilişim hırsızlığı ihtimaline karşılık. O yüzden benim yaptığım gibi önceden "Sizi ziyaret edebilir miyim?" diye sormanız iyi olur, belki kabul edilir ve içeriyi gezme imkânı elde edebilirsiniz. Olumsuz yanıt alsanız bile favori oyun firmanızın önünde resim çekilmek bile büyük bir zevk bence. Zira genelde firmanın maskotlarının heykelleri oluyor etraflarında. Tokyo'da kaldığım otelin yakınındaki Bandai'nin binasının etrafı öyleydi mesela.





6 VR ZONE SHINJUKU

Tokyo'da Shijuku İstasyonu'nun yakınında tamamen VR oyunlara adanmış bir yer var VR Zone Shinjuku diye. Burada en son teknoloji VR oyunlarını biraz tuzlu bir ücret karşılığı oynayabilirsiniz.

Öyle sadece kafada VR gözlüğü olan oyunlardan bahsetmiyorum, fiziksel olarak da oyunun içinde yer aldıklarınızdan bahsediyorum. *Mario Kart, Godzilla, Dragon Ball, Galaga* ve benim gözümün nuru *Dragon Quest* gibi serilerin VR oyunları mevcut ki mesela *Dragon Quest*'te dört oyuncu olarak (iki warrior, bir mage ve bir de healer) elde gerçek anlamda kılıç-kalkan, *DQ* dünyasında hep beraber savaşa savaşa ilerliyorsunuz. İnanılmaz bir deneyim yani. VR hayranları için gerçek bir cennet.



7 MODERN VE RETRO ARCADE'LER

Atari salonları ne yazık ki ülkemizde ölmüş bir kültür olsa da Japonya'da hâlâ tam gaz devam ediyor, adım başı Taito Station, SEGA ya da başka isimler altında pek çok arcade salonu görebilirsiniz.

Üstelik bu salonların oyun yelpazesi inanılmaz geniş. Bir katta son çıkan modern oyunların arcade kabinleri yer alırken (*Dissidia NT* ya da *SNK Heroines* gibi), bir katta tamamen retro oyunlar (*Street Fighter II*, hatta *Space Invaders*), başka bir katta *Taiko Drum* ya da *Dance Dance Revolution* gibi müzik oyunları (duy bunu Ömer) (kafamın etrafında pembe bulutlarla hayal ede ede okuyorum yazdıklarını zaten - Ö), bir diğer katta da ödüllü oyun makineleri yer alabiliyor. Ve evet "kat" diyorum çünkü genelde tek bir salon değil 5-6 katlı binalar bunlar. Günün her saati de hınca hınç dolu oluyorlar.

Oyun zevkiniz ne olursa mutlaka size hitap eden bir şeyler bulacağınız için saatlerinizi buraya gömmeniz çok büyük ihtimal. Şahsen ben sadece retro oyunlar içeren bir salonun orijinal arabalı kabininde *OutRun* oynamaktan acayip keyif almıştım. Dünyanın başka hiçbir yerinde göremeyeceğiniz ilginçlikte arcade oyunları da cabası.



Japonya'ya sadece uçak biletine ve kalacak yere para ayırarak gidecekseniz kaçın bu sayfalardan! Siz iflasa sürüklemiş olmayalım!



8 TOKYO GAME SHOW

Dünyanın en büyük oyun fuarlarından biri her sene Eylül ayında Tokyo'da düzenleniyor bildiğiniz gibi. Her yıl yaklaşık 250.000 kişinin ziyaret ettiği fuarda firmaların yeni oyunlarının lansmanlarının yanı sıra pek çok cosplay gösterisi ve turnuvalar da düzenleniyor. Fuarın ilk günü sadece basına açık olsa da ikinci günü bilet alan herkese katılabiliyor üstelik, kaçmaz yani. İlk Japonya gezimde de fuarın açılış tarihi benim dönüş uçağımın olduğu güne gelmişti ne yazık ki. O yüzden gitme şansınız olursa fuara denk getirmeye çalışın derim.



9 NAKANO BROADWAY

Tokyo'da yer alan, 5 katlı bir pasaj burası. Aslında tamamen video oyunlarına adanmış bir yer değil ama oyunların da yer aldığı bilumum alt kültür camiasına ait pek çok dükkân içeriyor. Bu dükkânlarda sevdiğiniz oyunlara dair giymeye kıyamayacağınız tişörtler, zibilyon çeşitte günlük kullanım ürünleri (bardak, saat, bileklik, vb.), CD'ler, akla ziyan boyutlarda figürler bulabilir ve birkaç saat içinde maddi olarak iflas edebilirsiniz, çoğu lisanslı ürünler çünkü. Bir şeyler almasanız bile sadece göz ziyafeti için bile gidilir bence. Yan ürün dükkânlarının yanı sıra oyun satış dükkânları ve arcade salonları da mevcut pasajın içinde bu arada. Siz yeter ki para harcamak isteyin.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



X-MEN ORIGINS: WOLVERINE *[PC, PS3, 360, PS2, Wİİ, PSP, DS]*

Bu oyunu bu köşeye önerdiğimde bana dediler ki, "O oyun çok yeni değil mi yea!?", ama gelin görün ki seneler su gibi akıyor ve on sene olmuş X-Men Origins: Wolverine çıkalı. Asıl olay şu ki, 2009'da Wolverine: Origins diye dandik bir film çıkmıştı. Belli ki, filmle aynı hikâyeyi işleyen bu oyunu da, "ulan film tutarsa, bir de bunu satarsak kırarız parayı" kafasıyla yapmışlardı ama film... Neyse, film kötüydü işte.

Ama gerek Hugh Jackman'ın karton kutudan yapılmış suratıyla, gerek alakasız romantik ara sahneleri ve Wolverine'in orantısız uzun pençeleriyle; tuhaf bir şekilde eğlenceli bir oyundu X-Men Origins: Wolverine. Bildiğiniz hack & slash. Birilerinden kaçıyoruz, onlar bizi öldürmek istiyor falan filan. Fakat hızlı ve akıcı oynanışı, saldırılarda çevredeki eşyaları kullanmamıza izin verişi (düşmanları tutup duvarlardan çıkan koca dikenlerin falan üstüne atabiliyordunuz, benim nedense çok net aklımda kalmış) ve elbette pata küte düşman pençeleme keyfi falan derken ortada cidden eğlenceli ama filmin kötü yorumlarının gölgesiyle biraz unutulan bir oyun olarak kaldı.

Grafikler yaşını gösteriyor şimdi, yalan söylemeyeceğim. Ama hack & slash seviyorsanız bu oyunu bir oynayın derim. Süt kutusundan Wolverine'le güzel anılarım var. ■ GÜLHİS

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

SPEC OPS: STEALTH PATROL / RANGER ELITE / COVERT ASSAULT / AIRBORNE COMMANDO *[PS1]*

Daha 1-2 ay önce Spec Ops: The Line'ı Oradaydım'a yazmış, oyunun kendisine de resmen âşık olmuş birisi olarak serinin eski oyunlarını bu köşede ağırlamak canımı ne kadar yakıyor tahmin edemezsiniz. Spec Ops aslında yaklaşık 10 tane oyunu olan bir tactical shooter serisi. Lakin başlıkta yer alan ve PS1'e çıkan dört oyunu da leş seviyede ne yazık ki. Biz de abimle beraber 2000'lerin başında denk geldik bu oyunlara.

Farklı sınıf askerlerden ikisini seçip göreve başlıyorsunuz. Lakin görevleriniz çok uzun sürmüyor, çünkü ne olduğunu anlamadan saniyeler içinde nalları dikiyorsunuz genellikle, nereden vurulduğunuzu gösteren herhangi bir gösterge yok. Kaldı ki çamur kalitesindeki grafiklerin arasında düşmanı seçmeye çalışmak bile göz bozukluğunuzu iki numara ilerletebilir. Radar herhangi bir işe yaramıyor, öte yandan da oldukça limitli görevi tamamlama süresi de bağırsak gazı gibi sıkıştırıp duruyor. Hani normalde böyle aşırı yüksek zorlukta bir oyunun hakkını verebilmeniz için oyunun bütün mekaniklerinin tıkır tıkır işliyor olması lazım ki en azından adil olsun. O yüzden oyunu bu haliyle bitirenlere gerçek terhis belgesi vermeleri lazım bence.

4 oyunun arasında çıkış tarihi olarak birer yıl var bu arada. O dönem için bile çok kısa bir süre bu aslında. Lakin dört oyunun da tamamen aynı açılış ve kapanış videolarını, hatta serinin eski oyunlarının ses efektlerini kullandığını, yapay zekâ ve grafiklerin zerre gelişmediğini görünce bunu nasıl başardıklarını kolayca anlayabiliyorsunuz. Zaten yıllar sonra öğrendim ki düşük fiyatlı satılan bütçe serisi oyunlarmış bunlar, adamlar seriye bağlayıp her sene satmış, benim gibi enayiler de her sene almış işte.

Beni asıl üzen de ne biliyor musunuz? Bu rezil oyunlardan sonra gelen efsane The Line o kadar iyi not ve ödüle rağmen gene satmadı. Bir şeye geçmişi ancak bu kadar zarar verebilir yani. ■ EMRE S.





İLK CİNAYET
[DANGANRONPA: TRIGGER HAPPY HAVOC]

Hâlâ anlamıyordum. Anlamsızdı. Saçmaydı. Ben ve 14 diğer lise öğrencisi amacı belirsiz psikopat bir oyuncak ayı tarafından bir okula kilitlenmiştik. Kendine Monokuma diyen bu ayı okuldan çıkmanın tek bir yolu olduğunu söylüyordu: Birini öldürmek ve suçu başkasına atmak. Aklı başında kim böyle bir şey yapabilirdi ki? Diğerleriyle birlikte yaptığımız araştırmalar gerçekten de okuldan bir çıkış olmadığını gösteriyordu ama fark etmez. Bir yol mutlaka olmalıydı ve o yol bulunana kadar burada uzun süre, herhangi bir olay olmadan yaşayabilirdik.

Aslında kimseyi tanımıyor değildim, ortaokula beraber gittiğimiz, hayranlık beslediğim Sayaka da oradaydı. Ayrı liselere gittiğimiz için hiç konuşma fırsatım olmadı onunla, daha sonra ünlü bir idol haline geldiği için aramızdaki mesafe daha da açıldı ama tanıdık bir yüzle bir arada olmak inanılmaz rahatlatıcıydı.

Tanıdıkça onun gerçekten de karşıdan göründüğü kadar iyi bir insan olduğunu anladım. Hatta ortaokulda bir gün yaralı bir kuşu iyileştirmiştim, onu görmüş ve bu hareketim çok hoşuna gitmiş. O da benimle hep konuşmak istemiş ama fırsatı bir türlü yaratamamış. Bu hapis tutulduğumuz okuldan çıkış yolunu bulabilecek kabiliyette olduğuma inandığı için asistanım olmak istediğini söyledi. Seve seve kabul ettim. Birlikte yaptığımız araştırmalar sırasında geçmişinden ve hayallerinden de bahsetti. Bir idol olabilmek için gurur duymadığı şeyler yaptığından ama yine olsa yine yapacağından, idollüğün hayatının amacı olduğundan...

Ancak günlerin bu şekilde olaysız devam etmesi Monokuma'yı rahatsız etti ve herkese "motivasyon" olması için kendisi için hazırlanmış bir video izletti. Benim izlediğim videoda evimin yıkıldığı, ailemin orada olmadığı gözüküyordu mesela. Onlara ne olduğunu öğrenmek için her şeyi yapmaya hazırdım. Neredeyse her şeyi. Bunun için birini öldüremezdim. Diğer arkadaşlarımın da benzer düşüncelerde olduğundan emindim. Sayaka da etkilendi izlediği videoda artık ne gördüyse ondan. Ama kısa sürede toparladı neyse ki.

Bir gece kapım çalındı, gelen Sayaka'ydı, korkudan tir tir titriyordu. Birisi odasına zorla girmeye çalışmış. Kendini güvende hissetmesi için o gecelik odalarımızı değiştirmeyi önerdim, kabul etti.

O geceyi Sayaka'nın odasında geçirdim ve sabah uyandığımda kendi odama geri gittim. İçerisi darmadağındı, ortalıkta kimse yoktu. Banyoya koştum...

Çığlık attığımı fark etmem zaman aldı. Sayaka'nın kanlar içindeki cesedi duvara yaslanmış bir şekilde orada duruyordu...

Kimse yapmaz diye düşünmüştüm ama işte olmuştu, birisi okuldan çıkabilmek için Sayaka'yı öldürmüştü. Bu hapishanedeki tek gerçek arkadaşımı... İlk şoku üzerimizden attıktan sonra diğerleriyle birlikte olay yerini incelemeye koyulduk. Baş şüpheli elbette ki bendim, cinayet benim odamda gerçekleşmişti nihayetinde. Ama etrafa saçılmış deliller ve Sayaka'nın son canıyla kendi kanıyla duvara yazdığı 11037 sayısı gerçek suçluyu belirlememizi sağladı: Leon. 11037 de aslında LEON'un tersten yazılmışıymış, Sayaka bulunduğu pozisyonda ancak o kadarını yapabilmiş.

Neticede Leon, Sayaka'ya saldırmış ve onu öldürmüş. Hatta odaları değiştirmesek saldıracağı kişi ben olacaktım. İlk vardığımız sonuç buydu ama ortada tuhaf, eğreti duran bir şeyler de vardı. Odaların kapıları kilitliydi, Leon zorla içeri giremezdi mesela. Veya Sayaka'yla odaları değişmiştik ama odaların kapısındaki isim tabelaları da değişmişti. Neden?

Gerçek maalesef az önce vardığımız sonuçtan daha kötüydü. Sayaka, Leon'u öldürmeye, olay benim odamda gerçekleşeceği için de suçu bana atmaya çalışmıştı. Kendisini Sayaka'nın saldırısından korumayı başaran Leon, anın hararetiyle öldürmüştü Sayaka'yı.

En yakın gördüğüm kişi tarafından ihanete uğramıştım, bu açık seçik görülüyordu, sonuçta Sayaka birini öldürüp suçu benim üzerime yıkmaya çalışmıştı. Ama bilmiyorum enayilik mi denir ama kendimi ihanete uğramış hissetmiyorum. Sayaka'nın dostluğu ve iyi kalpliliği gerçekti, buna inanıyorum. Belki duvara o son gücüyle Leon'un adını yazması onu öldürenden intikam almak içindi ama ben yine de ölmek üzere olduğu an en çok istediği şey benim adımı temize çıkarmak olduğu için bunu yaptığını düşünmeyi tercih ediyorum. ■ ÖMER

MEDYA

FİLM // KİTAP // ANİME // MÜZİK

EVERYTHING IS ILLUMINATED

Bu film uyarlandığı kitaptan çok, çok daha iyi olan o nadir yapımlardan. Elijah Wood'un canlandırdığı ve yazarın kendi adını verdiği, ailesinin geçmişiyle ilgili bilgilerin peşinde olan vejetaryen Yahudi Jonathan ve Eugene Hutz'un canlandırdığı, onun hip-hop delisi tur rehberi Alex, karakterleri birbirine korkunç bir şekilde zıt iki kişi. Filmin ilk yarısı aralarındaki kültür çakışmasına yarıla yarıla gülmekle geçiyor ve Elijah Wood ne kadar iyi de olsa bu noktada asıl parlayan Eugene Hutz'ın oyunculuğu oluyor. Jonathan'ın dedesinin zamanında tüm halkı Naziler tarafından katledilen köyüne vardıkları noktadan itibarense hikâyenin öbür tarafı, hissettirdiği çaresizlik duygusuyla yürek burkuyor.

Yine Jonathan Safran Foer'in yazdığı ve filme dönüştürülen Çok Gürültülü ve Çok Yakın'ın yakaladığı başarıdan sonra biraz hatırlanır gibi olduysa bile, bence hak ettiği ilgiyi görememiş filmlerden Her Şey Aydınlandı. Gerek gülmek, gerek ağlamak, gerekse harika Ukrayna manzaraları için izleyin. **GÜLHİS**





NEAL STEPHENSON

SNOW CRASH



Kafam kadar kitaplar yazmaya pek alışkın Neal Stephenson'dan ilk okuduğum, yazarın görece ince kitaplarından olan, bir Cyberpunk başyapıtı olduğu söylenen Snow Crash (Parazit), kulağa pek yılışık, pek ciddiyetsiz gelen bir konuya sahipti. Geleceğin ciddiyeti az, keşmekeşi bol gerçekliğinde organize pizza mafyasının kuryeliğini yapan Hiro Protagonist'in hikâyesini okuyordum, epey bir süre romanın eğlenceli olmak üzerinde bir gayesi var gibi gelmemişti bana.

Gerçek dünyada karın tokluğuna pizza getir götürü icra eden Hiro, sanal dünya Metaverse'te en efsanevi kılıç dövüşçüsü unvanına sahip, serbest çalışan azılı bir hacker'dı falan feşmekan. Karşısına, uyuşturucu olarak pazarlanan ve her nasılsa bulaştığı insanı gerçek dünyada da etkileyen Snow Crash isimli bir bilgisayar virüsü çıkıyordu.

Bilimin de kurgunun da dibine vuruluyor gibi durmuyordu kitapta. Kolay ilerlemesinden kelli oturdum başına, yarılarına doğru Stephenson bahsi geçen Snow Crash'ın "ne olduğunu" açık açık anlatmaya başlayınca, ben de ufaktan ufaktan "üç harfli tepkiler" vermeye başladım. Nihayetinde kitap ucuz ve keyifli bir bilimkurgu romanından, mitolojiye, dilbilime, üzerine bir de din meselelerine el atıp hepsini harika bir temel konseptte kırk yıl düşünsek akla gelmeyecek bir şekilde birleştiren harika bir spekülatif kurgu örneğine dönüştü. Ben de şevkle gittim Stephenson'ın kel kafasını duvar kâğıdım yaptım. **ONUR**







CLANNAD

Yaşadığı trajik olay sonrasında KyoAni'ye saygı duruşu babında stüdyonun magnum opusu Clannad'dan bahsetmek istiyorum bu ay. Ama bahsetmek istemiyorum da. Neden bahsetmek istemediğimden de bahsetmek istemiyorum. Clannad, mümkünse hakkında hiçbir şey bilmeden, direkt olarak insanın kendisi yaşaması gereken bir tecrübe. Hayatta en bağlı olduğum animelerden biri olmasına rağmen buralarda şimdiye kadar sözünü fazla etmemem de o yüzden.

Ne zaman gülüp eğlenmek istesem YouTube'a ilk yazdığım şeylerden biri hep "Clannad funny" olur mesela, oradan oraya atlaya atlaya saatlerce gülerim. Sunohara gibi geri zekâlı ve aşırının aşırısı gaz bir arkadaşım olsun, Sanae'nin poğaçalarından yiyip haklarında yorum yapayım, Fuuko'nun burnuna meyve suyu sıkayım isterim. Sonra bir gün gelir, atıyorum otobüsteyimdir, her şey monotondur, sıradandır, normal yolda gidiyorumdur, Clannad'dan bir sahne geliverir aklıma ve millet nemlenen gözlerimi görmesin diye ne tarafa döneceğimi şaşırırım. O malum sahneleri izlemek istediğim zaman etrafta kimsenin olmamasına dikkat eder öyle izlerim.

Animenin her anlamda ne kadar güçlü bir anlatı türü olduğunu gösteren bir anime Clannad (Clannad derken devam serisi Clannad: After Story'i de katıyorum elbette, yarısını izleyip bırakmak gibi bir hata asla yapmayın). MyAnimeList, AniDB gibi sitelerin kullanıcı oylarıyla şekillenen listelerinde Clannad'ın yıllardır her zaman en tepelerde yer alması bunun ispatı olsa gerek. Daha fazla şey de söylemek istemiyorum. ■ **ÖMER**

METALLICA

ST. ANGER

Şimdiden eminim ki bu albümü bir şekilde savunmaya çalıştığım için çok fazla laf yiyeceğim. Ama Pixel Medya'ya yazdığım her albüm gibi St. Anger'ın da bende apayrı ve farklı bir değeri var, ki bu yazının sonunda sizde de en azından bir "Evet aslında o açıdan bakınca öyle..." dedirtebilmek istiyorum.

Şimdi her şeyden önce şunu açıklığa kavuşturayım: Ben bu albümü ilk keşfedip dinlemeye başladığımda ortaokul/lise çağlarımdaydım. Dinlediğim bolca grup vardı fakat aşırı derecede bir Metallica fanboyuydum. Ki zamanında Blue Jean, Metallica biyografi kitapçığı ve yanında Some Kind of Monster DVD'si verince koşa koşa almıştım. Fakat o vakte kadar Some Kind of Monster neydi, St. Anger nasıl bir albümdü gram bir bilgim yoktu. Some Kind of Monster'ı St. Anger'ı dinlemeden izleme gibi şey yaptım istemeden.

Some Kind of Monster belgeseli de aslında benim için bir değişim noktasıydı. İlah yerine koyduğum insanların en berbat, en kötü, en dipteki hallerini; fanboyu olduğum grubun neredeyse bitme noktasına geldiğini gördüm. Ve St. Anger projesinin bu grubu nasıl dağılma noktasına getirdiğini fakat bir yandan da nasıl bir arada tuttuğunu gördüm. James, Lars ve Kirk'ün o dönemde ne yaşadılarsa, ne hissettilerse bu albüme döktüklerini gördüm. Albümü dinlemeden albümün alt metnini aldım diyebilirim hatta.

Ardından albümü dinledim. Evet, solo yoktu ama bunun sebebini Some Kind of Monster'da görmüştüm zaten. Evet, bateri tonları (özellikle o teneke trampet) alışık olduğum Metallica sesine uygun değildi fakat bunun sebebi de Lars'ın farklılık katmak istemesinin sonucuydu. Sözler Master of Puppets ya da And Justice For All'daki gibi şiirimsi ya da felsefi değildi fakat Some Kind of Monster'da gördüğüm kadarıyla herkes sözlere yardımcı olmuştu ve grubun yaptığı en kişisel, içten ve güçlü sözlerdi.

Evet, St. Anger belki de Metallica'nın en kötü albümü olarak anılmaya devam edecek yıllar boyunca. Teknik olarak bakınca itiraz edilecek bir tarafı da yok. Ama ne zaman öfkeli olsam, ne zaman ortalığı yıkmak istesem dinlediğim şeylerin başında illa ki St. Anger oluyor. Çünkü bu albümün bu amaçla yapıldığını, grubun o dönemdeki öfkesini burada müzik haline getirdiğini biliyorum. Ayrıca dürüst olmak gerekirse All Within My Hands açıp "KILL KILL KILL!" diye James'in bağırışına eşlik etmek hâlâ muazzam bir terapi etkisi yaratıyor. ■ **SABRİ**

Oyungezer
SAYI: 142 - 2019/08

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Ege Sağın, Erkut Altındağ, Mustafa Mutlu Şenay

Web Geliştirme
Raşit Ülcay, rasit@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 1 Ağustos 2019
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.




OGZ
www.oyungezer.com.tr